

买一台，长一智
电子学习产品的市场之痛



巧闯妙趣玲珑关
“仙剑五前传”系列报道（四）

12月上
本期特惠价 ￥7.00



www.popsoft.com.cn 2012年 总第423期

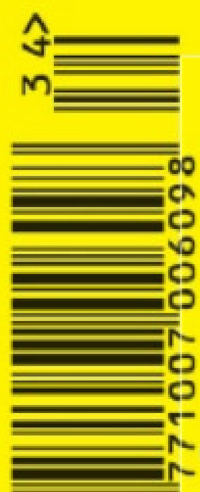
大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



与搜索同行
综合信息检索技术攻略

P18 “潜流暗涌”的互联网搜索服务
P21 谁是下一个引爆点？——互联网搜索新动向
P33 由表及里，尽在掌握——本地文件搜索，轻松觅我所需


ISSN 1007-0060



重磅专题：游戏界的奥斯卡奖在哪里？

新品初评：NUBE N1 PLUS云电话 / 捷波朗SOLEMATE魔音盒蓝牙便携音箱 / 微软Wedge蓝牙便携键鼠 / 联想IdeaPad U410超极本
应用聚焦：质变还是量变，我们需要四核手机吗？
前线地带：狂野西部——孤胆神枪
在线争锋：从《刀剑神域》看网游
评游析道：漫谈游戏的“回炉”与“二次开发”
龙门茶社：数字精灵——游戏中的守护天使
极限竞技：《星际争霸II》世界锦标赛亚洲区总决赛
游戏剧场：软盘群侠传（上）



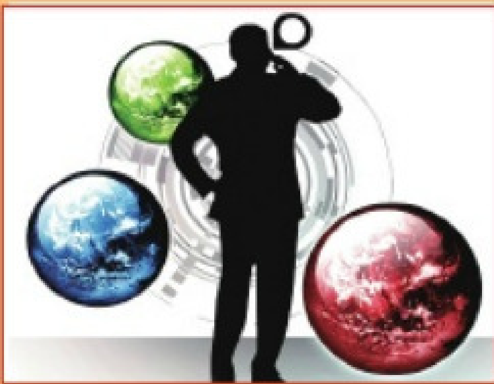
本期强档攻略
变形金刚——赛博坦的陨落


修真世界
XZSJ.11408.COM

重点推荐

P17 特别策划
与搜索同行
——综合信息检索技术攻略

时值年末，各大搜索服务商纷纷开始新一轮技术积累，预备在来年正式展开混战。关于这场战争你了解多少？对未来的搜索引擎技术又有哪些期待？



P47 应用聚焦
质变还是量变，我们需要四核手机吗？

四核手机已掀起新的热潮，正成为旗舰级甚至中高端机型的标准配置。但大家是否认真考虑过：我们真的需要四核手机吗？四核真的会带来体验的提升吗？



P92 攻城略地
变形金刚
——赛博坦的陨落

作为完全针对“变形金刚”系列忠实拥趸量身打造的Fans向游戏，本作无疑极为成功。而仅从一款动作游戏的角度来看，本作也相当吸引眼球。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
浙　江	刘玉刚	河　北	刘　悦
山　西	张超林	甘　肃	邱　琪
甘　肃	李　霞	北　京	任　琦
山　东	何卫国	上　海	彭玉亮
广　州	陆兆林	天　津	李　想
宁　夏	夏　宁	湖　南	王　鹏
福　建	李　蓓	山　东	郑国斌
四　川	杨　铭	云　南	吴　浩
北　京	王　鼎	北　京	杜秀峰
江　西	李　岩	新　疆	苏　瑾



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑彧
本期责编 毋羽
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年12月1日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

责编手记



北京的秋天是短暂的，上周还在想是不是要贴些秋膘，周末就突如其来地迎来了第一场暴风雨夹雪，还好可以整天缩在家里，这时候要是出门的话，万一迷路了再遇上一座洋馆我是进还是不进呢……

虽然过了两天“大门不出二门不迈”的清净日子，但是之前的感冒也没有完全康复的迹象，从一开始的打喷嚏、流鼻涕，到现在的“病娇咳”，应对方法除了吃药、多喝水以外就是整天钻被窝里睡觉，秉承着“常生小病不生大病”的思想暗自庆幸，并趁机赶快准备好棉衣迎来冬天。

说是冬天，但这天气却如同四季一般。早晨出门走在路上，有穿短袖的、衬衫的、毛衣的、棉衣的……如果没有脚下满地金黄的银杏叶提醒，都会错以为冬天已经过去春天刚刚开始。四下再去寻找雪的踪影，哪儿有啊，早已被暖暖的太阳打回了原形，来得快，去得也快。

本期责编：世界

2013年 大众软件 征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年入选**国家“期刊方阵”**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：《大众软件》杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日、8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

平板与固话的融合
NUBE N1 PLUS云电话

■晶合实验室 魔之左手

新一代平板电脑虽然已经出现了一段时间，但功能仍在持续扩展，与各种已有设备的融合，更不断给人们惊喜。对高端电话用户而言，电话管理、录音、通讯录已经是必需的功能，那么视频通话呢？智能管理呢？邮件管理呢？青牛（北京）技术有限公司推出的NUBE（纳贝）云电话，结合平板电脑、高端电话与网络服务，为我们带来了完全不同的通讯体验。



NUBE N1 Plus云电话使用7英寸平板电脑NPad作为显示屏，视觉效果只能用“霸气”来形容，在进行视频通话时，大屏幕的优势展现无遗，多人会议或双人交流，影像都更加清晰，前置190万像素摄像头进行视频通话时的流畅度与清晰度也相当好



主机背面带有网线、USB等接口，有路由功能，可将网线连入电话，之后再分别连接电脑等设备，不会占用更多的网络接口



底部带有折叠支架，可将电话的尾部提高，以适应不同的办公环境



电话主机上带有录音、留言、转接、会议、回拨等功能键，还有操作Android系统的首页、程序、退回、搜索等按键，可直接操控NPad。它与NPad通过侧面的多功能接口连接，不仅用于传输各种数据，还可进行充电



NPad负责存储通讯录、电话录音、留言等信息，并与主机同时保存拨号信息（取下NPad后主机可进行拨号、回拨等简单操作），取下后可随身携带，随时查询相关信息，也可脱离主机通过WiFi进行视频通话。当然其商务功能也不仅局限于通讯管理，还可提供日程表和邮件管理等功能



NPad取下后就成为了一款标准的平板电脑，采用Android 2.3.1系统，1GHz瑞芯微RK29处理器、512MB内存，内部存储空间为2.5GB左右，并可通过Micro SD卡扩展。另外它内置网络浏览器、视频播放器、千寻影视、奇艺影视等软件，前面板下方的双扬声器可提供较好的音效，也可用mini HDMI接口输出到大屏幕设备上进行观赏

总结：

NUBE N1 Plus云电话通过融合平板电脑的便携和处理、存储能力，以及青牛软件的网络服务能力，大大提高了普通固定电话的应用范围。特别是对高端商务和家庭用户来说，只要申请云电话账号并携带NPad就可随时进行视频通话、查询信息，甚至可直接连接其他NUBE N1 Plus主机，使用存储的各种号码等资源，让商务办公变得更加轻松惬意。

炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★

厂商： 青牛（北京）技术有限公司
上市状态： 已上市
参考价格： 4380元
附件： 电源线、说明书等明书等
咨询电话： 400-818-1218（售前售后服务）
推荐用户： 高端商务、家庭用户
相似产品： 领旗科技XP8100、阿尔卡特4039等

音乐共分享
捷波朗SOLEMATE魔音盒蓝牙便携音箱

■晶合实验室 魔之左手

作为蓝牙耳机的著名品牌和蓝牙标准联盟的成员，捷波朗产品不仅提供了快捷的连接方式，而且一直追求更好的音质及性能，推出了不少面向音乐爱好友的蓝牙耳机。不过对于那些不仅喜欢自己欣赏，还希望能分享音乐的用户而言，耳机已经远远不够了，那么不妨尝试一下捷波朗最新推出的蓝牙音箱——SOLEMATE（魔音盒）。



尽管本身具备一定的防水防尘能力，不过在携带SOLEMATE时最好使用附赠的口袋，可提供更好的安全防护



SOLEMATE支持蓝牙3.0无线连接，可同时连接最多8个无线音源，而且还可通过侧面的3.5mm接口或USB接口连接音源，同时它也通过USB接口充电。充满电后可提供近10小时的连续播放时间（一半音量），待机时间可达40天

SOLEMATE外观圆润，分为黑白两款，与苹果等厂商的数码设备经典配色相呼应。其尺寸仅有172mm（宽）×64mm（厚）×70mm（高），单手即可轻松掌握，重量则与iPad类似，为610g



背部外壳下的扬声单元可保证全方位的声场效果，其上还带有捷波朗的商标Logo。侧面的提带不仅可手提携行，而且还能将它悬挂在各种方便的位置





其正面带有双高音单元和独立低音单元，音量最高可达112dB（0.5米处），室外播放时，在10米的蓝牙传输范围内，都可以提供清晰甚至震撼的音响效果，室内效果更佳。使用手机时还可通过其内置麦克风进行通话，2米内有很好的拾音效果，通话和音量控制键位于顶部，面积较大，易于操作



“SOLEMATE”的中文释义不仅是“唯一的伴侣”，还可解释为“鞋底/脚掌的伴侣”，后者当然比较搞笑，但这款音箱的“脚底板（脚垫）”确实比较独特，材质与设计都类似防滑鞋底，不仅安放稳固，而且还可将音频线卡在其中防止丢失，更有多种色彩搭配，让SOLEMATE拥有很强的个性感

总结：

这是一款外形美观、功能全面、性能出色的无线音箱，无论是室内还是室外，以及作为车内音箱，都是相当不错的选择。



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★★

厂商： 捷波朗（Jabra）
上市状态： 已上市
参考价格： 1498元
附件： 充电器、脚垫、说明书等
咨询电话： 800-858-0789（客户支持）
推荐用户： 追求个性，总是音乐随身并希望共享的用户
相似产品： 索尼SRS-BTV25、罗技Pure-Fi Mobile蓝牙音箱等

Windows平板搭档
微软Wedge蓝牙便携键鼠

■晶合实验室 魔之左手

微软近期喜事不断，除了正式发布Windows 8和Windows Phone 8、Windows RT及相应设备外，其硬件部门也庆祝了30周年的生日，并推出了一系列很有特色的新产品，其中配合微软新系统平板电脑的Wedge便携键鼠，成为最受关注的产品之一。



键盘底部为金属材质，上部电池仓兼做支架，让键盘形成更舒适的角度



将支架放平后就变成了键盘盖，可保护按键，便于携带，两侧的卡口固定相当牢固，两者的总重量为435g（带两节AAA电池）



Wedge便携键盘和触控鼠标单独发售，不过两者合璧，再加上设计特殊的键盘盖/平板支架，才能充分发挥它们的能力





键盘底部电池仓两端分别为蓝牙连接键（上）和弹出式电池仓盖（下），使用两节AAA（7号）电池供电，长时间不操作时会自动断电以节约电力，不过只要按任意键就能开启电源，同时激活平板屏幕



按键排列紧凑，键程也显得较小，为了节省空间，连电源键都被安排到ESC键上，成为Fn辅助功能的一项，最上排按键全部为功能快捷键，但可通过Fn切换为F1~F12键



Wedge便携键盘带有一定的角度，使用更加舒适，其高度与触控鼠标基本相同，便于一同携带

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 微软（MicroSoft）
上市状态： 已上市
参考价格： 699元+699元
附件： 说明书、保修卡等
咨询电话： 800-820-3800（客户服务热线）
推荐用户： 商务旅行用户、Windows 8/RT平板用户
相似产品： 苹果iPad Keyboard Dock无线蓝牙键盘、罗技Ultrathin Keyboard Cover等


平板支架设计简单，但可在90°以下到180°（完全放平）之间任意弯折，加上高摩擦力的材质和两端软卡口，可在任意角度稳定而“温柔”地托住平板


小巧的Wedge触控鼠标上部为一体式触控表面，可进行四向滚动操作，左右键融入整体设计，增加了触控面积，66g的重量在操作和携带时都相当轻便（带一节AA电池）


Wedge触控鼠标采用一节AA（5号）电池供电，底部带有电池仓拨杆和开关/蓝牙连接键。其光学引擎不仅能在大多数物体表面正常工作，而且一旦离开平面，会很快进入“背包模式”，自动切断电源以省电

总结：

Wedge键鼠作为新一代平板/电脑操控设备，设计独特，易用便携，不过价格显得略高了一些。尽管是为Windows RT/Windows 8设备设计，但在实际测试中，Wedge键盘也完全可用于iOS、Android设备，只是Windows键和部分特色快捷键没有用而已，播放控制和音量等多媒体控制键全部可用。P

14英寸随身炫
联想IdeaPad U410超极本

■晶合实验室 魔之左手

以联想IdeaPad U310为代表，一部分以追求性价比为目标的超极本，正冲击着传统消费笔记本市场，并与相对高端的变形本等产品一起，扩展着超极本的市场覆盖面。作为U310的“亲兄弟”，联想IdeaPad U410也来到了评测室，让我们一起来看看它有什么特色吧。


U410的屏幕顶端有支持人脸识别的100万像素摄像头及麦克风，键盘区最顶部一排默认为功能快捷键，不常用的F1～F12功能则需要通过Fn键切换，其触摸板的触控区融合了左右键，触控面积更大


从外形上看，U410（左）就像是放大版的U310（右），长宽仅比U310多1cm左右，虽未追求极致的轻薄，但21mm的厚度与1.9kg的重量还是比传统笔记本要轻薄得多。其金属材质的顶盖带有一定弧度，有灰、红、蓝等多种色彩，个性十足，不过颜色更深沉，比U310低调一些



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 联想（Lenovo）
上市状态： 已上市
参考价格： 5999元
附件： 电源线、说明书等
咨询电话： 800-810-8888（售前咨询）
推荐用户： 追求轻薄的时尚商务、学生、家庭用户
相似产品： 戴尔Inspiron灵越14z、华硕S46E3317CM-SL等





U410接口较全面，两个高速的USB 3.0接口和两个USB 2.0接口可满足日常应用，左侧散热口和开机键旁是很实用的系统恢复键，可快速方便地恢复系统

主要配置	
项目	参数
处理器	英特尔智能酷睿三代i5-3317U@1.7GHz，睿频2.6GHz
内存	4GB DDR3
显示屏	14英寸LED显示器（分辨率1366×768）
硬盘	500GB机械硬盘+24GB SSD
显卡	英特尔HD 4000核芯显卡+NVIDIA GeForce 610M
无线连接	802.11b/g/n及蓝牙3.0
光驱	无
接口及扩展	2×USB 3.0，2×USB 2.0，千兆以太网，HDMI 1.4，耳机麦克风合一接口，多合一读卡器
输入设备	联想高触感巧克力键盘，一体式多点触摸板
摄像头	100万像素摄像头，支持人脸识别
尺寸	344mm×235mm×18mm
重量	1.90kg，旅行重量2.23kg
操作系统	Linpus Lite简体中文版



U410底面也采用金属材质，颜色与顶盖一致，其上没有任何螺丝孔，浑然一体，中央开有被动散热孔，四角的橡胶垫款实耐用

测试成绩表		
项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2597
3DMark Vantage（Performance）	总分（GeForce 610M）	P942
	GPU（GeForce 610M）	728
	总分（HD 4000）	P2036
	GPU（HD 4000）	1632
3DMark 11（Entry）	总分（GeForce 610M）	E432
	总分（HD 4000）	E816
Fritz Chess Mark	4线程	2659千步/秒
wPrime 1024M*	4线程	701.301秒
MediaCoder x64 视频转码*	Intel加速	120秒
街霸4	默认设置（GeForce 610M）	26.91fps
	默认设置（HD 4000）	37.94fps

注*：此两项得分越低越好，其他均为越高越好

U410采用超极本上很常见的酷睿i5-3317U处理器，性能表现相当不错，应对日常办公与影音娱乐绰绰有余，内置SSD提供的磁盘加速功能使开机时间明显缩短，仅需22秒，睡眠唤醒时间不到2秒，深度休眠唤醒时间7秒。

普通桌面操作时，U410的续航时间可达6个小时以上，更让人惊讶的是，高负载运行的续航时间也能达到3小时40分钟以上，休眠待机时间则在一周以上。长时间高负载运行后，其底面有一定升温，虽然室温较低时感觉只是温热而已，但夏季进行长时间膝上工作会可能会有些嫌热，不过键盘面温度要低得多。

总结：

U410是一款相当实用的超极本，虽然其独立显卡显得有些“打酱油”，对成本、功耗等有一定影响，不过它的实际表现很让人满意。另外，感兴趣的用户也可在联想官方网站或零售市场中，以低于媒体公开报价很多的价格购买到这款产品，使其性价比更加诱人。

买一台，长一智
——便携电子学习产品的市场之痛

■本刊编辑部 一丝blue



从“学习平板”说起

说到“学习机”这个名词，不知大家脑海中会联想到什么？对于年龄稍大一点的读者来说，这个名词也许能勾起他儿时的回忆，回忆起那个以练习打字为名义玩游戏的“小霸王”时代；而对于另一些人来说，学习机可与名片夹大小的各类电子词典（也写作电子辞典，电子字典等，本文统一使用电子词典一词）划上等号，从此摆脱堪比体育锻炼的纸质辞典。这些便携电子学习产品也许正躺在你的书包里，也许已封存在你的记忆中。在苹果等智能手机与平板电脑掀起的新一轮技术大潮之下，无论是“小霸王”也好，“文曲星”也罢，似乎都已经淡出了主流电子市场，甚至让人担心这些国产厂商都已经在新技术的浪潮中纷纷作古了吧。

不过只要稍作搜索就会发现，电子学习产品的市场依然健在。在淘宝输入“学习机”关键字，可以找到8万多件相关商品，在其“品牌”分类标签下罗列着“诺亚舟”“步步高”“小霸王”“文曲星”“E百分”等大家耳熟能详的品牌名称，而这些品牌的产品也并没有变成想象中的老古董，而是完全做到了“与时俱进”，全线升级到了平板机与智能机。

比起当年简简单单的“小霸王其乐无穷”，现在的学习机真可谓乱花渐欲迷人眼，不但品牌无数，而且名目繁多，当“黄冈名校”“海淀名师”“九门同步”这些令无数应届生头大的短语和“平板电脑”“5点触控”“WiFi网络”等最新技术名词结合到一起的时候，总不由让人感



“好记星答疑王M18”屏幕显示界面

觉“知识就是力量”，而动辄三五千元的学习机价格更是让人感叹“知识就是财富”。在此不妨让我们先拉出几台号称高端的学生平板电脑来一探其庐山真面目吧。

就以这款名为“好记星答疑王M18”的学习平板为例。这款平板于今年下半年全新上市，其高达3300元的标价（网络商城可降至3000元左右）无疑表明它乃是平板中的高端机型。为了让家长掏这个钱，官方抛出了许多响亮动人的口号，如“名师互动答疑、真人在线辅导”“海量学习资源、智能学习工具”等等。软件方面的内容留待后叙，还是先从实打实的硬件上来看看这款3000元的平板机到底给出了什么样的配置。从产品官方商城中的参数列表中可以看到，这款平板的主要硬件参数为1024×768分辨率的8英寸5点触控TFT电容屏，Freescale（飞思卡尔）i.MX53型CPU和512MB iNand内存。这样的硬件配置意味着什么呢？不妨拿市面上与之硬件配置相仿的产品来作个比较，如台电P81HD的硬件配置就与这款学习平板相差无几，然而作为低端平板机的台电P81HD在市场上的最高价格也从未超过1000元，而且作为一款在2011年就已经上市的平板，如今它的价格更是跌至不足500元。相比之下，上面那款学习平板高达3000元的价格实在已经超出了暴利两字可以形容的范围。除了“好记星”之外，其他品牌的学习平板，只要配置与上述的学习平板相当，定价都在3000元左右，最低也不会低于2000元，看来同行的各品牌之间都十分“默契”，至少现在还没有人想通过价格战毁掉这块市场的大好前程。

现在再回头来看软件，如果厂商把硬件上面赚取的利润都投入到软件的研发与内容的定制上，倒也无可厚非。依然以上述的“好记星M18”为例，这款学习平板主要面向的是九年制义务教育阶段的小学与初中学生，其宣传力度最大的是在线名师问答互动。经实际使用过的同学介绍，这款机器的确能够实现在线提问与回答，而且不收取任何附加费用。然而对于最高只到初中阶段的提问，谁也无法确定远程回答问题的到底是名师还是一个打工的客服人员，有时在平板界面提问还不如问百度来得快捷。不过可以用平板的摄像头拍下作业题目在线发送图片提问这个功能倒是比较实用的。封装在学习平板中的学习资料归纳总结起来就是教科书的扫描PDF加上教材录音的MP3，这些资源全都是国家编写的全日制教材的现成资料，可重复利用度很高，可以在不同型号的学习机中重复使用。诸如“好记星”这样的品牌每年至少有5款以上的新机发售，虽然机型不同，但里面封装的学习资料却大同小异，无需额外成本。此外，使用安卓2.3定制系统的这款学习平板采用封闭系统，用户不能自行安装软件和执行程序，但官方软件库中提供的全都是《愤怒的小鸟》（盗版）这类网上早已泛滥的游戏，并没有发现厂商为学生量身打造什么互动学习或者娱乐软件。以此看来，厂商在软件上到底投入了多少开发成本实在令人怀疑。

有高端市场自然就有低端市场，在低端平板学习机中小霸王的产品再次进入我们的视线。比如说它的一款型号为i5的产品现在网上的售价仅为700元左右。虽然这个价格看起来似乎是降到了一个非常低廉的位置，然而实际上它的软、硬件配置却惨不忍睹。这款所谓的学生平板采用7英寸800×480分辨率TFT显示屏，AMR11主控，256MB内存，操作系统则还是WINCE。这样的基础硬件根本就是四五年前的大屏MP4级别，700元的价格放在那时也属高端，何况现在。除硬件之外，i5内置的软件与学习内容也都极其简陋与陈旧，从义务教育阶段的教材资料到各类视频资源都是从同类学习机产品甚至是网络上简单复制过来的，连个充门面的UI界面都没有设计。其后小霸王推出的另一款型号为S70+的所谓学习平板，将系统更换为安卓2.3，内存升级到512MB，售价则小幅提升到千元左右，但本质上还是一个视频播放机级别的产品，不过它提出的宣传口号倒是值得玩味。这款产品号称“爸妈的Pad，孩子的学习机”。也就是说一台机器分为两个系统界面，父母以“管理员”模式可实现安卓平板的所有功能，而孩子只能在封闭的学习系统中学习，无法背着家长上网偷菜玩游戏。与当年的“小霸王其乐无穷”相比，这样的设计还真是反其道而行之。如果说高端学习机至少还会做一做名师互动和资料更新等表面文章，那么低端机索性完全不顾孩子的真实学习需求，只是简单堆上几本教科书资料再把同步录音放进去就可以推出产品，如此产品自然不可能把价格提上去。另外，小霸王等低端产品的广告宣传也不如高端机强劲，在网络上很少能搜索到软文枪稿类的评测内容，相关产品的信息与数据都很少，可见这些低端产品完全没有把自己的营销重点放在网络上，免得自己的产品“露了馅”。

小霸王i5（左）与S70+（右）的配置参数

“中国创造”的学习机市场之痛

学习机这种极具中国特色的产品，似乎从它诞生的那一刻起就只是一块用以蒙骗家长的招牌。以上所列举的种种学习机乱象并非产品个例，而是整个学习机行业普遍存在的现象。所有中国特色的山寨、盗版、侵权与误导营销等等怪现象都在学习机的生产与销售过程中不断上演，无论在技术硬件的设计上，还是在软件内容的制作上，都很难找到有诚意的产品，很难想象如此畸形的价格和低劣的产品能够促进这个行业的健康发展。

事实上学习机在国外也存在，它有一个洋名字，叫做Electronic-Learning Products（电子学习产品ELP），产品定位多为学习辅助工具。比起主流的手机、电脑行业来，这个行业的规模不大，利润微薄，所以在国外的ELP产品竞争很少，价格也不敏感，只有少数几家企业制造电子词典等相关产品。从这个意义上来讲，整个国内的学习机行业——无论是硬件产品还是市场需求——可以说都是本土的厂商从无到有亲手“创造”出来的，这种创造无疑体现了本土厂商的灵活思路，但也种下了今日种种乱象的祸根。

最早的“学习机”概念可以追溯到小霸王时代。所谓的小霸王学习机其实就是一台附加了电脑键盘的任天堂FC游戏机（大陆俗称红白机），然而在当年那个特定的历史与市场环境下，小霸王却依靠这样的“山寨”取得了成功，其成功的两大秘诀就是控制成本与开拓市场。小霸王的山寨游戏机推出时间大约在1991年左右，这个时间点的选择对小霸王的成功至关重要。就在这一年，任天堂推出了代替自己FC的后续机型SFC（超级任天堂），已经走过8个年头的FC最终迎来了硬件的大换血，产业链条的上下游硬件企业都面临转型，在这个时候仿制FC无疑是硬件成本最为低廉之时。小霸王在此扮演了一个“回收者”的角色，将主流市场上淘汰下来的硬件产品进行再利用，成功创造出了自身的价值，而FC多年积累下来的盗版游戏则为小霸王的产品准备好了几乎免费的软件内容，这两方面因素的结合最终使小霸王得以用非常低廉的价格切入当时尚一片空白的国内电子游戏市场。而在市场开拓方面，小霸王则是用一块电脑键盘再加一个“学习机”的名号敲开了家长的钱包口袋。中国大陆直到上个世纪90年代末，一台主流配置的PC电脑价格尚在万元左右，相比之下只需几百元却已经拥有部分电脑功能（键盘）的学习机在二三线城市的市场潜力无疑非常巨大。所有家长都不希望孩子落在信息时代的后面，而所有的孩子也希望拥有这样一台其乐无穷的游戏机，于是整个市场的热情在瞬间爆发，小霸王在1992年就创造了年产销10亿元的业绩，可见当时的电子娱乐市场是多么饥渴。

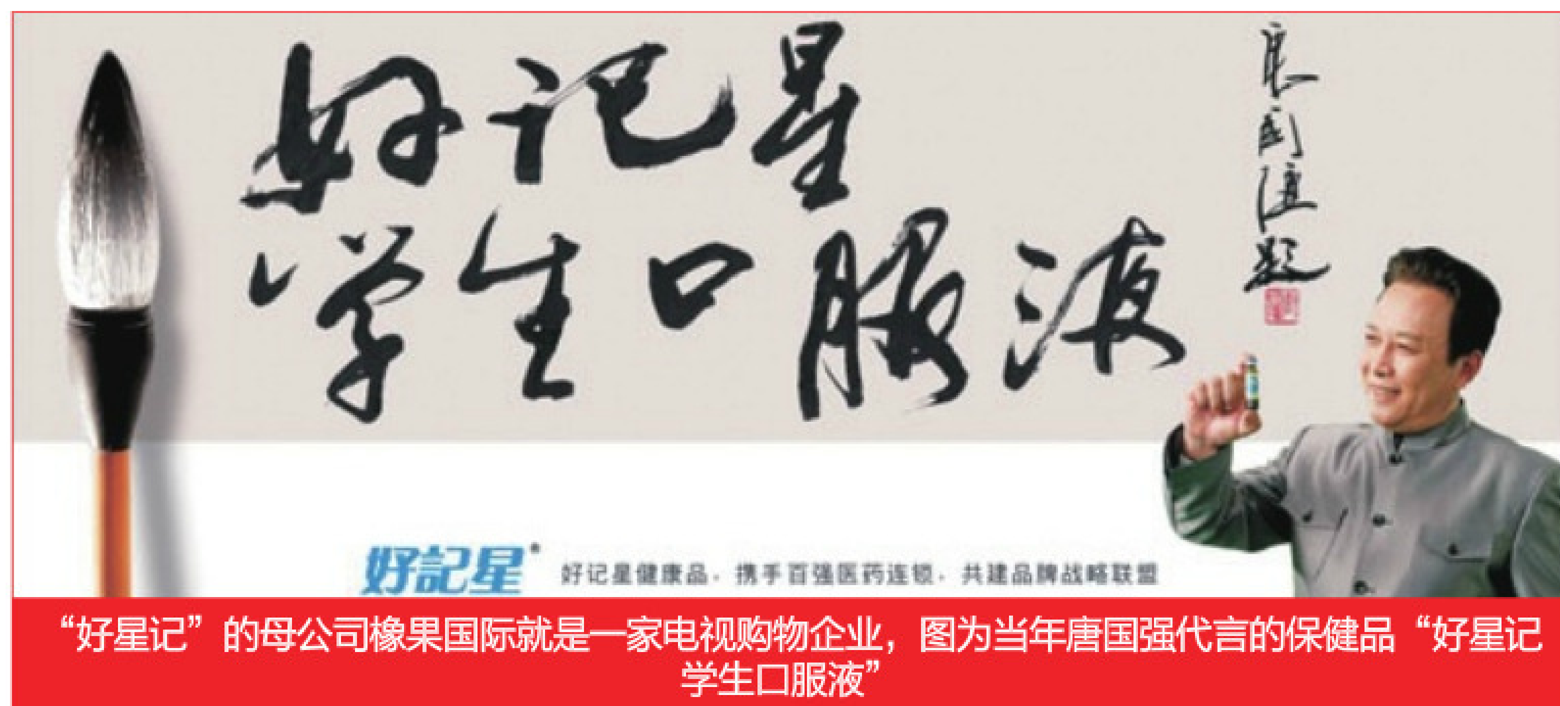
小霸王的成功对此后学习机的发展影响深远。厂商依靠硬件赚钱成为中国大陆一种根深蒂固的盈利模式，这种重硬件轻软件的产销格局直到今天依然影响着IT产业的方方面面，在学习机行业，这种硬件依赖症显得尤为严重。每当主流电子数码产品有个风吹草动，就能惹得学习机厂商们草木皆兵，不可预知的技术变革就像一把达摩克利斯之剑，总是高悬在每一家企业的头顶，让他们无时不处于“功能恐慌”的忧虑之中。在这种情况下，利用市场淘汰硬件降低成本的小霸王模式成为了众多学习机厂商的救命稻草。学习机行业就这样成了一个巨大的废旧硬件回收站。比如在2002年煊赫一时的手写PDA市场泡沫破灭，在商务型PDA迅速萎缩之时，一大批打着“高科技”带手写功能的大屏“学习机”就冒了出来。从这批学习机产品的外形设计、硬件配置和软件系统上都可以明显看出，这些产品不过是对淘汰的PDA硬件的二次利用。在原先的商务PDA之中塞进几本英汉字典，重新贴牌，产品就摇身一变成了“手写学习机”与家长们见面了。2010年之后的MP4与平板电子书市场也出现了几乎完全相同的情况，国产厂商纵使把便携影音设备的型号提升到所谓的“MP8”也难阻止这个细分市场走下坡。于是各种规格的MP4和平板电子书终端被塞进去几套黄冈海淀名师的视频与文字资料，就再次摇身一变成了标榜高科技的“视频学习机”“数码学习机”全新上市，至今都还有此类MP4规格的机型冒充平板电脑等着消费者上钩。到今年，安卓系统的低端平板电脑又成为了学习机厂商



这是由微软日本在20世纪80年代设计生产的MSX电脑机型，不知其是否对小霸王学习机的外形有所启发



名人于2006年推出的一款带手写输入的“学生电脑”（概念图）。在一年之后，该品牌即被好记星收购



“好星记”的母公司橡果国际就是一家电视购物企业，图为当年唐国强代言的保健品“好星记学生口服液”

们新的目标。在今年下半年有一批类似上述“好星记”的学习平板产品集中上市，其硬件参数都很接近。这些2011年不足500元的低端平板在披上学习机的外衣之后就突然身价斐然，着实令人惊叹。

由此看来，整个学习机市场十几年来的发展历史，就是一部消化淘汰技术与过时硬件的“回收”历史。许多厂商根本不考虑学生的实际需求到底是什么，只是一路跟随技术的浪潮，期待在潮水退去之后捡到一些小鱼小虾，甚至到了饥不择食的地步，这样的行业环境自然无法孕育出真正的大型企业。在市场上比较知名的学习机企业要么只是将学习机作为自己的一个分支业务用以处理积压的硬件，要么走教育培训的发展路线，要么已经消失在公众的视野之中成为OEM、ODM的代工厂商。在以学习机起家的厂商中，诺亚舟是唯一一家成功上市的企业，然而讽刺的是，诺亚舟上市之后做的第一件事竟是出售有关学习机的生产与营销业务。至于大家耳熟能详的小霸王在学习机之外还兼营电磁炉、豆浆机等等的小家电，由这样的企业生产的学习机到底能有多少“高技术含量”，实在令人生疑。

纵使产品毫无技术含量，但整个电子学习产品的市场依然以年均30%的速度在增长，刺激市场的显然不是技术因素，而是厂商“高明”的营销手段。“好记星”品牌的营销推广模式可谓是其中的典型代表。“好记星”大约于2001年左右进入学习机市场，其首开先河的营销模式用一句话总结就是“用卖保健品的方法来卖学习机”。对“好记星”来说，学习机虽然也属于数码产品，但并不是像电脑那样可用上三五年的耐用品，而基本上属于尝鲜式的一次性消费品，尤其对于二三线城市的用户来说更是如此。由于信息闭塞，这些外形上看起来科技含量很高的学习机具有极大的诱惑性，加上生产成本又非常低廉，无疑为电视营销的大幅度降价打下了成本基础。于是一场借助电话营销、电视营销为手段的广告攻势在此打响。据“好记星”官方网站的数据称，该品牌曾一度占有学习机领域50%的市场份额，其产品认知度排名第二，仅次于曾勇夺央视广告标王的步步高。其官网的数据有没有水分暂且不论，但“好记星”的确通过这样的营销手段发展壮大，成为主流的学习机厂商之一，甚至收购了名人等老牌的电子学习产品制造商。

“好记星”选择电视直销并非偶然而为。“好记星”品牌的母公司橡果国际就是一家以电话电视营销起家的公司，旗下拥有多个品牌的产品，主要包括电子数码产品、教育学习产品和医疗保健品。可以说就是一个高利润产品的大集合。这些产品以高科技为噱头，通过电视等传统媒体，利用中国家长舍得为孩子花钱的心理，实现高额利润。对于这样的企业而言，追求最大的利益是它的首要目标，保健品的那一套依靠巨额广告投入来扩大市场份额的商业模式是它的经营理念。所以对“好记星”来说，与其花钱研发，不如多雇几个推销员多请几个明星来得立竿见影。保健品只要无毒无害就能卖，至于是否有益，商家自然不管。同样的道理，学习机只要能够开机就行，至于是否实用，自然也不是厂商关心的了。

除了电视营销之外，学习机厂商营销的另一个“高明”之处体现在他们也学会了通过细分市场进行宣传攻势。新媒体的发展没能阻止这类产品出现，反而让厂商在传统媒体上更加肆无忌惮，而且是面向的年龄层越低，暴利现象越严重。只要打开电视机转到少儿频道，打着“胎教机”“早教机”“智力开发机”名号的各种相关产品便能让爸爸妈妈们目不暇接，“妈妈再也不用担心我的学习”足以成为铺天盖地广告的一句代表性名台词。中国的父母从来最舍得为孩子花钱。学习机产品之所以还有生存的土壤，与市面上不断涌现的各类培训班、补习班其实是同一个道理，所以厂商只要广告做到位，家长也便乐得掏钱。这些广告刻意避开IT相关市场，主攻不太关心新技术的女性与儿童群体，从而催生了诸如“TFT屏比IPS屏画面更好还能保护眼睛”等等的误导性宣传，以及“买点读机送电磁炉豆浆机”等等针对妈妈们的促销套餐。本来就不大关心此类产品的妈妈们根本无法分辨，即使上网查询也很容易误搜到广告性质的枪手文章，最终花钱购买。那些标价并不低廉的所谓高端产品不但对二三线城市具有很大的吸引性，甚至在一线城市也能够占有一定的市场。当这些产品在实体店卖不动之后，“好记星”之类的厂商便将其拿到电视购物频道，以“原价2998现在只要998”的口号消化掉剩余的库存，产品一轮循环就此完成。如果说当年的“小霸王其乐无穷”至少满足了孩子们对娱乐的需求，那么如今这些内容空泛的产品也许真的到了与保健品一样，有没有疗效天知道。



世界上第一台电子词典，CASIO的TR-2000，外形酷似一台计算器

电子词典给我们的启示

按照产品的生命周期理论，其实许多学习机产品正处于产品生命周期的中后期，这一阶段的产品特点本来就是技术成熟成本低廉，利润空间狭小。然而国内厂商却能在这样的市场中发挥自己的“创造力”生生打造出这样一个面向特定用户群体的细分市场来，不由令人感叹。可是这个本应该依靠内容定制取胜的行业却不知从什么时候开始走错了方向，变成了以硬件技术为卖点的快速消费品市场。当年小霸王学习机之所以能够成功，价廉只是一个方面，异常丰富的软件产品才是其成功的主要原因（当然其中99.9%的软件并非小霸王原创）。新一代的学习机既然都声称致力于本土教育事业，本应该在产品内容上下工夫制作真正符合学生需求的内容才对，然而除了诺亚舟、步步高等少数几家厂商明确打出正版授权学习资源等等的宣传口号之外，其他厂商在内容制作方面乏善可陈。再加上历史原因导致国内知识产权缺乏保护，更打击了厂商原创制作软件内容的热情。但以上种种原因都不应该成为厂商放弃内容制作转而追逐暴利的借口，屹立市场十几年而未倒的电子词典市场无疑以实际情况说明了许多的问题。


iRiver迪福D8电子词典，外观非常时尚

电子词典，顾名思义就是将传统的纸质图书电子化之后存入便携设备方便学生查阅的一种学习辅助工具。自从第一台电子词典由日本卡西欧（CASIO）研制出来以后，这种产品便以其方便性与实用性赢得了学生一族的青睐，市场份额一直都十分稳定。据日本文部省的一份统计数据显示，日本电子词典市场自2001年到2010年连续10年的市场规模都稳定在年均200到300万台的数量上，可见其市场已经形成一种刚性需求，基本不会受到技术的冲击。在此仅以卡西欧的DX-D系列电子词典为例。作为2012年上市的新品，它只有128MB的内存，采用手写笔触屏、五号电池供电，没有值得一提的游戏娱乐软件（加载了几百本世界名著与古典音乐）。产品所有功能都是考虑学生一族的需求而设计，简单实用，毫不花哨。重力感应也好，多点触控也

E人E本的细分市场之道

说到平板电脑的细分市场领域，E人E本（壹人壹本）无疑是另一个极具代表性的案例。在苹果、三星、联想等国内外厂商的多线夹击之下，E人E本通过明确的市场定位杀出一条自己的血路，在60后与70后的政商人群中占有了一席之地。虽然其各系列产品的累积销量并不高，至今不过几十万台，但由于E人E本恪守高端市场，以相对丰厚的利润弥补了销量的不足。

E人E本在进入平板电脑市场的时候对自身的定位就十分明确，按照其官网上的宣传口号就是：“为中国高端政商用户提供高效的移动办公解决方案。”它的产品功能全都是围绕目标用户群体的特征而制作的。对于广大60后、70后的政商人士而言，他们没有特别大的兴趣去追逐新潮的技术产品，只想用一台切实有用的电子设备帮助自己打理日常事务。对他们而言时间比金钱更为宝贵，他们不希望改变自己的习惯去学习触摸屏或者安卓系统的操作方式，只希望产品去适应他们早已经养成的工作习惯。这些诉求都可以从E人E本的产品设计中体现出来：比如依然保留手写输入的功能，保留Windows系统的界面布局与习惯性操作，弱化安卓系统的特性，不追求娱乐与社交方面的应用。在硬件上则追求稳定安全，最大限度降低故障与返修的情况的出现。至于价格自然也维持在一个市场高端的水平。正如E人E本的董事长杜国楹所说：“那些骂我们产品贵的人，压根不是我们用户。”

E人E本的成功无疑是因为对细分市场的准确把握。今年以来，它更将目光由一线大城市转向二三线城市，试图去开发隐藏在二三线城市中的“土肥圆”市场。这些用户对价格、技术甚至产品功能都并不敏感，但他们的确有足够的理由去消费一款“为他们度身打造”的高端电子产品。可以想象，当看着自己的孩子玩着苹果的iPad，身为老爹的“土肥圆”们大概不会选择再买一台iPad自用，他们最有可能消费的恰恰是E人E本这样的产品，这样的产品当然得比iPad更贵，不但要更贵，还得更厚实。


由葛优和冯小刚共同代言的E人E本，不由让人想起他们在《大腕》中的那句台词“只买贵的不买对的”

罢，我们几乎看不到近年来所谓的“高科技”在这样一款电子产品中的应用，而它在国内的售价却在2000到3000元之间。为什么这样一款毫无技术含量的电子词典却能够有这样的价位？原因显然不在硬件之上，而在于封装在硬件之中的那些版权辞书内容之中。虽然如今网络上有许多日语辞书可供下载或在线查询，但对于日语学习者来说（尤其学习纸质内容时），这本电子词典依然不失为一个不错的选择，而且电子词典防震抗摔，还有追加升级服务可以下载更新的词库内容，完全是一件可以使用三五年的耐用品。相比之下韩产电子词典在外形等方面要比日产的卡西欧、夏普等花哨许多，而且常带有更多娱乐功能，比如做MP3起家的艾利和（iRiver）就将电子词典与MP3功能结合得很好，但这样的多功能并没有抬高艾利和的身价，对于学习韩语的同学来说价格不高倒算是一个好消息。

相比国外的电子词典，国产电子词典的价格要便宜许多，基本上是以硬件成本价在出售，形成低价位的主要原因是国内厂商购买版权辞典等知识产权相关的费用要远远低于日韩等国，这也是导致国内电子词典企业利润普遍不高的原因。由于没有利润，国产电子词典很少提供升级与内容扩展服务，厂商们巴不得学生们快些更换手中的词典。曾经也有厂商试图通过推出大屏、彩屏，带复读功能、手写功能的电子词典来提高价格增加利润，但都由于耗电量、便携性等问题而以失败告终。据一份学习机市场的问卷调查显示，超过50%的学生是自行购买电子词典，购买地点多为书店与文具店，广告等营销手段对学生选购的影响很小。可见购买电子词典的同学都是冲着产品的内容去的，而非功能。所以那些追逐暴利的厂商先后退出了市场，那些奉行价廉物美、简单实用的品牌笑到了最后。电子词典的事例证明，对于细分市场而言，只有设计出确实满足用户需求的产品才会取得成功，即使中国现在的版权保护依然很薄弱，但依靠脚踏实地的内容制作依然可以取得成功。

非技术，也创新

现在再回头去看开篇中提到的那些学习平板，就不难预见它们的未来。和电子词典代替纸质词典一样，电子化教育产品代替纸质教材也将是未来的趋势。但这种代替需要一个循序渐进的过程，尤其需要紧贴学生需求的电子化教学内容支撑。如果没有相应的内容支撑，要让学生由传统的纸质学习习惯过渡到无纸化的学习方式，就显得有点脱离实际。然而现在市场上的学习平板却徒有硬件的躯壳，缺失了最为关键的内容定制，学习资料千篇一律，与学生的具体需求脱了节，自然无法长久。这一点也是学习机比电子词典难做的地方所在。电子词典的辞书内容大多是死的，变化很少，但是中考高考年年在变化，不同地区不同学校的学生需求都不尽相同，一刀切的学习机显然无法满足这些不同的需求。所以，将来学习机的发展方向可能还将从学校出发，由学校为学生提供终端，将学习推向电子化。例如俞敏洪的新东方要是推出一款定制平板，可以免费收看新东方课程与老师互动并保证在线答疑的话，就可能很有市场潜力。不过现在的国情是新东方不但没有推出过这样的产品，还曾在其15周年庆典上自编自演了一部名为《商门星学习机电视直销》的小短剧辛辣地讽刺了学习机与电视购物的种种丑态。至少新东方通过这样的方式传达出一种信息，那就是学习机的价格高低与学习成绩本身没有任何直接联系。



小学生人手一台Pad来上学，就现在中国的国情而言还显得太奢侈

可见，内容千篇一律，商家追求暴利的学习平板终会成为这个产业的昙花一现。乍看起来，好像是技术的发展牵着学习机的鼻子在前进，实际上，却是追求利益最大化的厂商跟在技术的屁股后面拾人牙慧而已。在这中间竟还有专家教授大力鼓吹其为“技术振兴产业”，这是想让内容贫乏的学习机穿上新技术的皇帝新装吗？要想让学习机不变成电子数码产品中的“脑白金”，最核心的并非技术，而在于内容。最早的山寨FC学习机确确实实地丰富了无数家庭的娱乐生活，此后的电子词典让学生们摆脱了查阅纸质辞典的笨重与低效，而早期的复读机与点读机解决了家长无法指导孩子英语的难题……可以说每一款成功的电子学习产品都有其内容取胜之处，这些产品在推出市场时使用的都是现成的技术、成熟的硬件，“高科技”本身并非其卖点，而只是一种辅助，其通过相应技术给用户带来方便实用的内容才是成功的要义。而如今以学习平板为代表的这些产品，完全以技术浪潮为卖点，怎能经受得住市场的考验呢？

随着信息渠道的通畅，家长鉴别水平的提高，未来的学习机市场肯定会变得越来越理性，那些依靠高科技包装起来的低劣产品最终会被市场淘汰。技术的发展永无止境，盲目崇拜技术最终只能落得咀嚼别人留下的残羹冷炙的下场。一件产品技术含量再高，若是不能为用户带去实惠，也是徒劳无益。把技术转变为切实有用的应用同样是产品创新的重要一环。“技术恐慌”“功能恐慌”完全没有必要，外国人永远不可能比自己人更了解本土市场，比起背负无数专利负担的国外大企业，中国的创业者可谓轻装上阵，没有任何的负担。市场上那么多现成的技术，取哪一些用于自己的产品，舍去哪一些以降低成本提高效率，这看似简单的排列组合游戏实际上却大有文章可做。而除去技术之外，在功能的定制上则有更多可以施展拳脚的空间。学习机行业的浮沉或许可以带给我们一个启示，那就是好的产品并不一定是最新科技的结晶，但一定是满足用户需求的产品。P

与搜索同行

综合信息检索技术攻略

■策划 本刊编辑部

在经过又一场硝烟弥漫的混战之后，360与百度争夺国内搜索引擎市场的纷争逐渐走向了低潮。然而，此时此刻在国外互联网大鳄的主场上，新一轮的技术积累正在有条不紊地持续着。从Google、Facebook到Bing甚至Yahoo都在不动声色地更迭着自己的服务，波澜不惊的水面下涌动交汇着激荡的暗流。所有的迹象都表明，2013年的互联网搜索服务市场将迎来又一次进化，同时本地化个人搜索技术也会得到进一步提升。在这个变革即将来临的前夜，你对未来的搜索技术又抱有那些憧憬？欢迎走进本期“特别策划”，我们已经为你准备好了全面的资料信息。



导读

“潜流暗涌”的互联网搜索服务



■贵州 冰河洗剑

在沉寂许久之后，互联网搜索服务市场终于开始活跃，汹涌的潜流之下，新一轮互联网搜索服务的竞争将即将开始。在国内，360高调推出搜索服务，与互联网搜索巨头百度之争愈演愈烈；在国外，Google发布了让人惊叹的智能搜索技术，而Facebook、Twitter等新兴互联网公司也不甘沉寂，纷纷推出自己的搜索服务计划。

一、备受瞩目：Facebook的社交搜索计划

2012年9月的Techcrunch Disrupt大会上，Facebook的CEO马克·扎克伯格（Mark Zuckerberg）表示“我们每天基本都会收到10亿次查询请求”，并补充“我们也有一个团队正在做这方面的努力”（**图1**）。Facebook的搜索引擎服务计划一经发布，立即引发了无数投资者的强烈关注，Facebook的股价也随之迅速提升。

Facebook搜索到底有什么独特之处呢？根据目前的消息来看，Facebook的搜索服务注重的是答案，而不是搜索结果信息的陈列。

扎克伯格认为，用户真正需要的搜索服务“不是返回一堆需要筛选的结果”，而是希望社交网络能帮助自己解答问题，比如“哪里有好吃的寿司”等等。“搜索引擎应当从给出一组答案，进化到‘我有一个具体的问题，你给我一个确切的答案’这种形式。”

事实上，在目前已经出现了类似的“直接回答式”搜索服务，但Facebook无疑有着自己得天独厚的优势——例如，我们曾经介绍过以Quora为代表的问答社区，但Quora类网站的服务群体比较小众，并且数据总量也非常有限，而Facebook中则有海量的签到信息、照片和日志等内容，可以为问答搜索服务提供充足的数据支持。

作为传统搜索引擎的领头羊，Google也在致力于答案的搜索服务。虽然Google拥有庞大的数据贮量，但其优势仅在于对各种网站链接层次的信息索引，而来自Facebook的社交性内容数据则不易抓取。因此，Google在2012年才会极力打造自己Google+社交网络，其最终目的之一也是为了向问答搜索服务提供数据。

对于Facebook来说，目前已经拥有了足够数量的问题与答案信息，所需要做的关键工作在于如何将这些信息资源数据化，并通过搜索的方式呈现给用户。一旦这个工作宣告完成，必将会对Google、百度等传统搜索引擎巨头构成极大的威胁。



扎克伯格在Techcrunch Disrupt大会上公布Facebook的搜索计划



Facebook的搜索计划已初现端倪

目前，Facebook的搜索框已经发生了改变——搜索框中的提示文字由“搜索”改为“搜索人、地方和东西”（**图2**），这表示Facebook已经开始提供更广泛的查询项目。当然，Facebook的社交搜索计划是一个庞大的工程，要实现这一工程所需的准备工作还有很多，现在的情况只是Facebook引领社交搜索潮流开始的第一步。

二、各出奇招：好戏即将上演

除了Facebook之外，最令Google担心的竞争对手，还包括著名的社交网络Twitter。

1.Twitter搜索服务的改革宣言

随着移动智能设备的兴起，触屏和声控开始成为主流的操作方式，文字式搜索终将逐渐没落。正是基于对此趋势的理解，Twiiter试图为用户提供更为便捷的搜索服务，并将自己逐渐转型成一家“后Google时代”的信息搜索公司。

Twitter在搜索服务上实施了许多新的举措。最令人关注的便是扩大了搜索技术团队的规模，从另一家著名社交网络公司LinkedIn挖走了几位著名的搜索引擎工程师。另外，Twitter最近发布了一些新功能，包括主题标签页面（Hashtag）、tweet扩展对话框、相关性查询功能和搜索时的关键词拼写建议，以及对“发现”“趋势”等功能的改进，帮助用户更好地在Twitter上进行相关内容和实效信息的搜索。



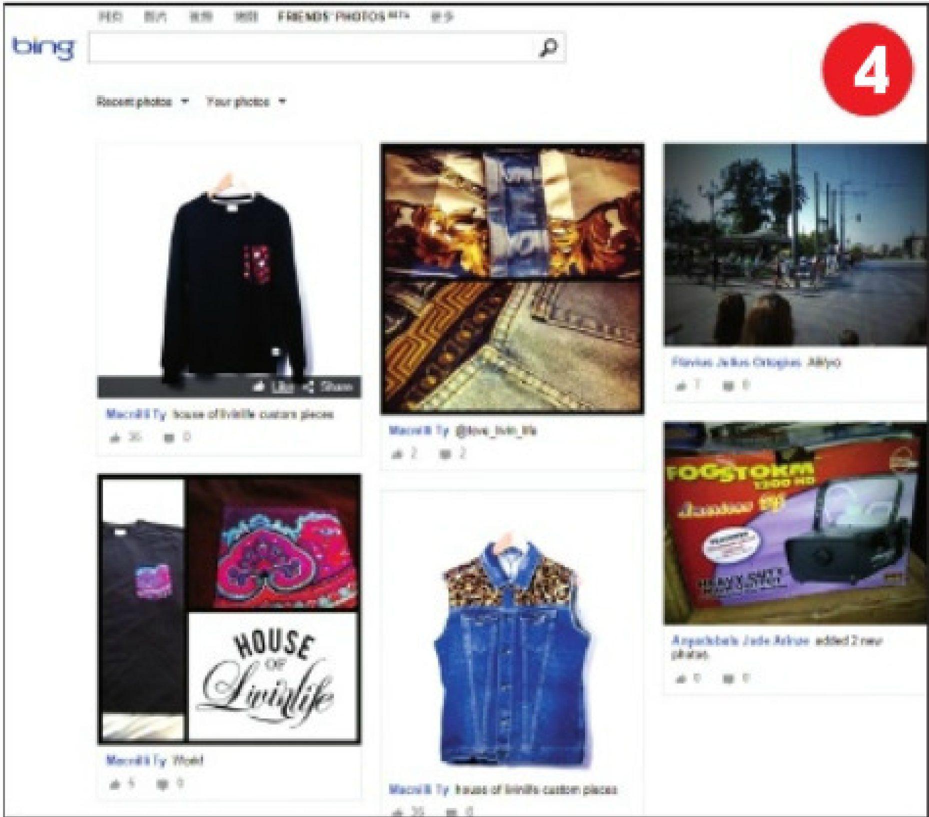
Twitter进军搜索服务的宣言

2012年7月，Twitter的工程经理潘加·古普塔（Pankaj GUpta）高调发表Twitter消息，宣称“从明天开始，Twitter的搜索和发现团队就将永远改变（Search & discovery in Twitter set to change forever after tmrw）”（**图3**）。古普塔发布的这条Twitter告示，被视为Twitter搜索服务改革的宣言。

2.Bing增强社交搜索的“Open Search Platform”

作为Google不可忽视的重要竞争对手，微软也加大了Bing搜索服务的功能改进。

微软的重大动作之一，是以7000万美元的价格收购了位于美国加州的视频搜索技术公司VideoSurf。VideoSurf的特有技术软件可以分辨所扫描视频中的图像，帮助用户在短时间内从海量的网络视频中筛选出他们所需要的相关视频内容。VideoSurf的视频搜索技术融入到Bing的搜索服务中，必将提升Bing视频搜索体验。

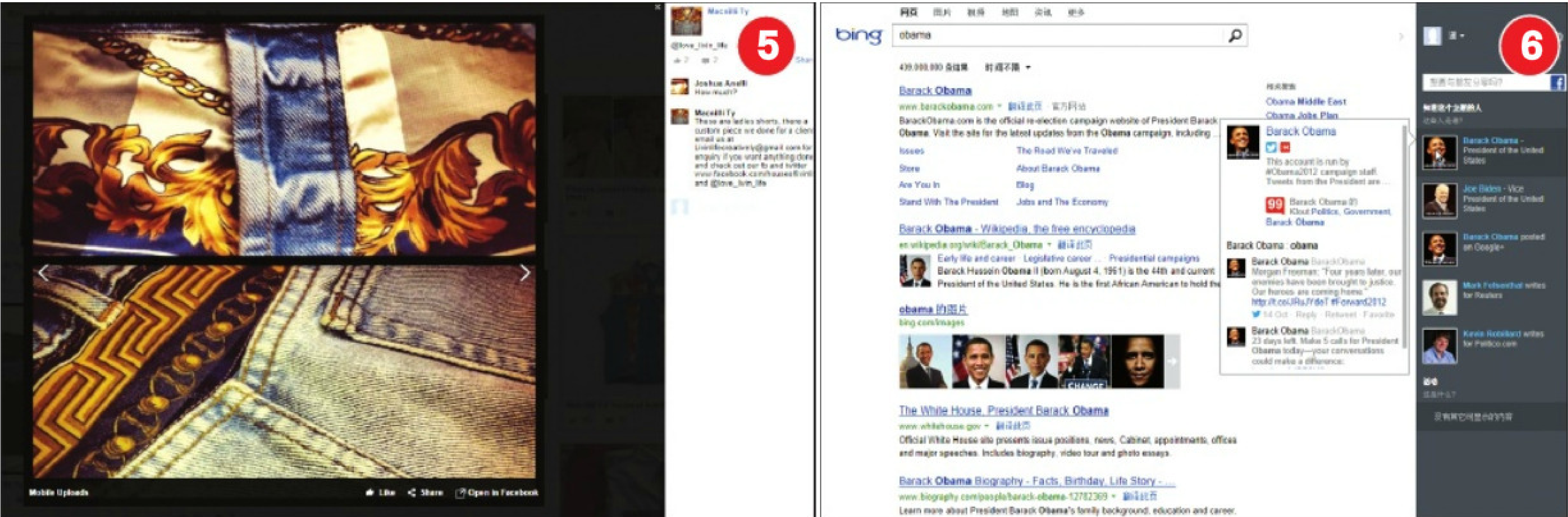


Bing搜索的新功能“Friends' Photos”

微软Bing的目标，一直是打造一个“Open Search Platform”（开放搜索平台），因此对社交搜索领域也极为重视。早在几年前，微软Bing就与Twitter联合推出了社交搜索，现在微软Bing搜索又推出一个内测新功能“Friends Photos”（http://www.bing.com/friendsphotos/）（**图4**）。用户可以在Bing上直接搜索Facebook好友的照片，找到的图片和相关信息被Bing以瀑布流的方式呈现，并允许用户直接在搜索结果中对某张图片进行“like”操作或添加评论（**图5**）。

2012年9月，Bing在社交搜索上的一项重大举措更是引人注目：微软战略投资著名社交服务Klout，两者达成合作伙伴关系，Klout的社交评分系统被整合到Bing搜索中。Bing搜索利用Klout的技术，在社交搜索结果中高亮显示某些人物的社交影响力。

在此之前，微软就对必应搜索引擎进行了重大改版，把搜索结果改为3栏的形式呈现：最左边是以文字为主的搜索结果，中间是地图、评价和其它内容，最右边则是新增加的社交朋友目录和相关社交信息。在整合了Klout后，右侧的社交搜索信息中可以直接查看到搜索目标的社交影响力状况（**图6**）。



在Bing搜索结果中评论Facebook图片　　Bing社交搜索中新增的Klout影响力评分

Klout，打造你的社交影响力指数

Klout是一家衡量用户在Twitter、Facebook、LinkedIn等社交网络上影响力指数的服务，覆盖了10家目前最著名的社交网络，追踪超过1亿名用户的影响力分数。目前，klout.com创业公司已经获得4000万美元的巨额融资，市价估值高达2亿美元。

Klout主要是通过排名算法和语意分析技术，对用户在各社交网络上的活动进行统计分析，例如用户发布和转发消息的频率，被"Like"的数量和活跃粉丝数量等，从而得出一个具体的影响力分数值（图7）。



奥巴马的社交影响力指数为99分

3.雅虎、百度与苹果，纷纷发力搜索服务

美女Marissa Mayer就职雅虎新一任CEO之后，在她公布的"战略与愿景"（strategy and vision）重振雅虎计划中，搜索服务增强将是最为重要的主题之一。

在进入雅虎之前，37岁的Mayer曾经担任过Google副总裁，也是Google公司的首位女工程师，还是Google许多极具天赋的年轻工程师和产品经理的导师（图8）。在Google任职期间，Mayer一直负责Google搜索、图片搜索、Gmail、Google News，以及Google的本地产品和服务。Google搜索也是让她扬名于互联网业界的主要产品之一，Mayer的雅虎振兴计划必将给这家老牌门户网站的搜索服务带来重大的改变。



将为雅虎带来变革的Marissa Mayer

作为国内的搜索引擎巨头，百度也在暗中向移动搜索领域发力。2012年7月，百度与日本运营商DoCoMo在移动搜索领域达成合作关系，DoCoMo向百度移信完成了2250万美元的投资，投资所占份额多达20%。百度与DoCoMo的联手合作，显示出百度对移动平台搜索的重视。同时，为了打击Google在移动搜索市场所占据的份额，百度还与苹果联手，在iOS 6系统中内置了百度搜索引擎（图9）。

此外，百度还正式与欧洲最大的航班搜索巨头Skyscanner进行合作（图10），提升其在国际旅行信息搜索服务领域的实力，弥补百度旗下旅行网站"去哪儿"在海外服务方面的不足。百度此举也被视为在旅行信息领域向谷歌发起挑战，现在用户通过百度搜索国际航班信息时，将能够获得来自Skyscanner数据库中900多家航空公司超过7.5亿个航班的价格信息。

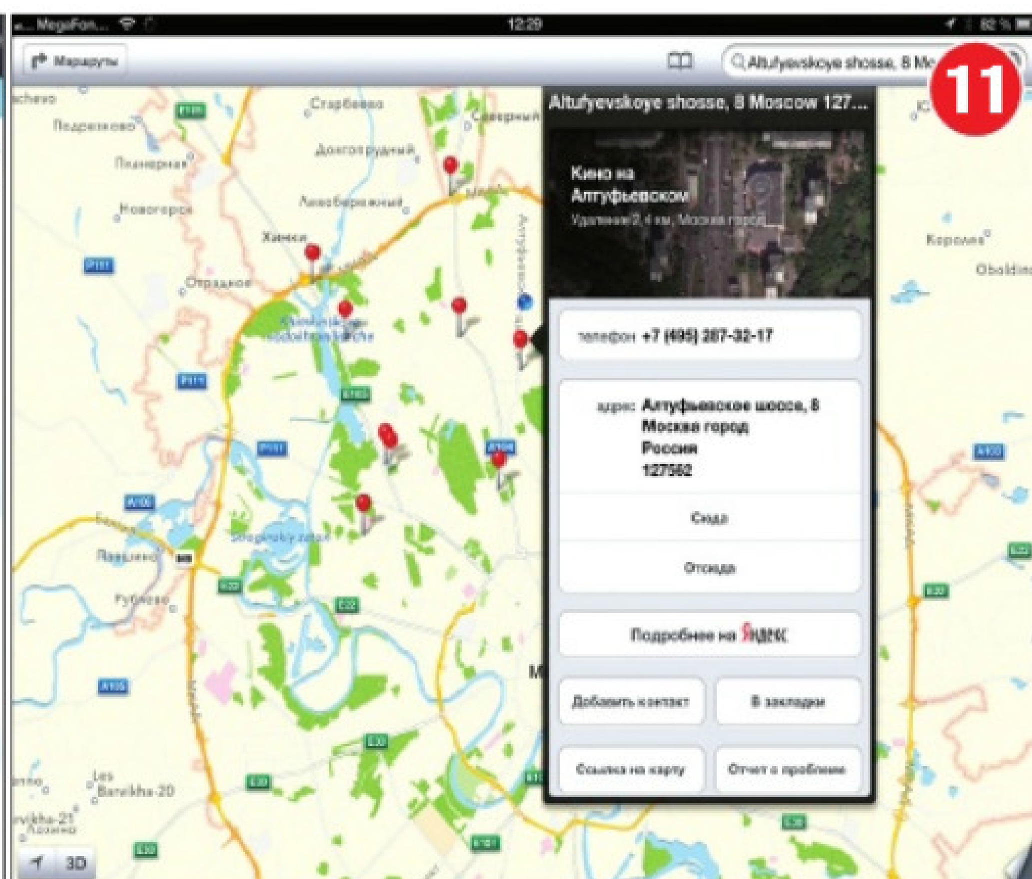
Google的另一大竞争对手苹果公司，除了在iOS中引入百度搜索引擎外，还牵手俄罗斯搜索巨头Yandex，试图彻底将Google赶出iOS。有消息声称，Yandex将成为移动版本Safari浏览器上的默认搜索工具，并为苹果iOS6提供地图服务API。目前，在开发者使用的iOS6 GM版本中，已经集成了Yandex数据，并在9月开始提供给俄罗斯用户使用（图11）。通过Yandex的地图API，苹果地图将向用户提供餐馆、商铺、街道等生活信息，并可通过相应的按钮直达Yandex的原生地图应用。



iOS6中内置百度搜索引擎



全球三大航班搜索服务公司之一Skyscanner



iOS6上的Yandex地图

谁是下一个引爆点？
互联网搜索新动向



■贵州 肖遥

各大互联网巨头的搜索发展计划，主要集中在社交搜索和移动搜索领域，这些都是当前互联网的热点。搜索服务发展至今历经数个阶段的变革，未来的互联网搜索肯定不是如今的模样，新的搜索技术不断出现并给用户带全新的搜索体验。那么，谁有可能会是互联网搜索的下一个引爆点呢？

一、“视觉搜索”孕育已久，何时爆发？

“以图搜图”的服务如今已经不算是新鲜话题，前有TinEye之类的专业以图搜图引擎，后有Google、百度等综合搜索网站提供的以图搜图服务。目前，这项服务似乎主要应用于寻找原图等无足轻重的领域中，不过，随着以图搜图在垂直搜索领域的应用，一种新的搜索技术出现了，那就是电子商务领域的“视觉搜索”。

在网上看到一件漂亮衣服的图片，却不知道在哪里能买到；在某个商场里用手机拍到一件称心的衣服，但不知道价格是否靠谱——新的视觉搜索技术，为我们带来新的购物体验。

1.所见所搜即所买：PixCoo打造时尚服饰视觉搜索

无论在电脑上，还是在生活中看到漂亮时尚的衣服、鞋、帽和包包，上传其图片或自拍的实物照片，就能立刻搜到相关品牌和参考价格，方便货比三家进行购买。如此惬意的购物搜索体验，听起来是不是很有吸引力？

“必视谷”PixCoo（www.pixcoo.com）是一家基于视觉搜索技术的全新时尚服饰搜索引擎（**图1**）。PixCoo推崇的视觉搜索，就是基于用户所看到的内容进行检索，无论图片来源于何处，都可通过搜索然后进行比价购买。

PixCoo首页的上方提供了视觉搜索的添加来源框，既可上传实物照片，也可以直接粘贴入图片网址。这里我们选择了某女性网站上一张明星服饰图片进行视觉搜索测试（**图2**）。这里需要注意的是，PixCoo网站基于HTML5技术搭建，IE内核的浏览器无法正常进行搜索，Chrome内核浏览器则可完美进行购物体验。

粘贴入图片网址，网站获取来源后导入并显示原图片（**图3**）。用鼠标在图片上勾选出图片中要搜索的衣服、鞋帽或包



时尚服饰视觉搜索服务PixCoo　　测试图片——霸气的女外套　　导入原图

包部分，框选完毕之后会弹出分类菜单，继续选择所属商品的种类（图4）。然后PixCoo就会自动扫描勾选部分的商品，并与数据库中的商品进行智能匹配对比（图5），最后给出搜索结果。

搜索结果中列举了与来源图片最相似的商品，并给出了价格与购买链接（图6）。不过，从测试结果来看，搜索的精度似乎并不是十分准确，只是颜色与外形上大致比较接近。在每个搜索结果下面还有一个“视觉搜索”按钮，我们可选择比较接近的服饰再次进行图片相似搜索筛选，直到找到满意的商品。

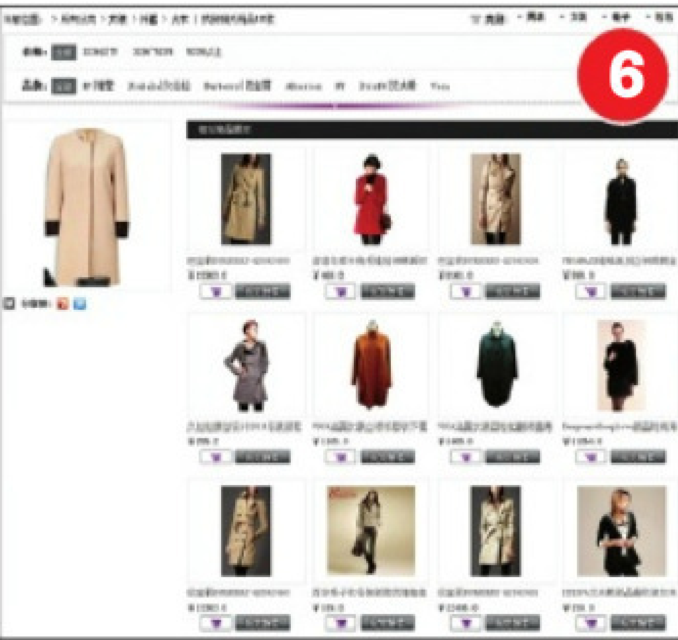
PixCoo中的商品购买链接来源于淘宝、当当和亚马逊等国内常见的购物网站，也有一些来源于银泰网（yintai.com）之类的大型百货购物中心，以及玛萨玛索（MasaMaso.com）等高端服装或奢侈品官方网站。PixCoo涵盖品牌众多，从普通时尚潮流到国际知名品牌及奢侈大牌服饰均有涉及，种类也比较齐全（图7）。



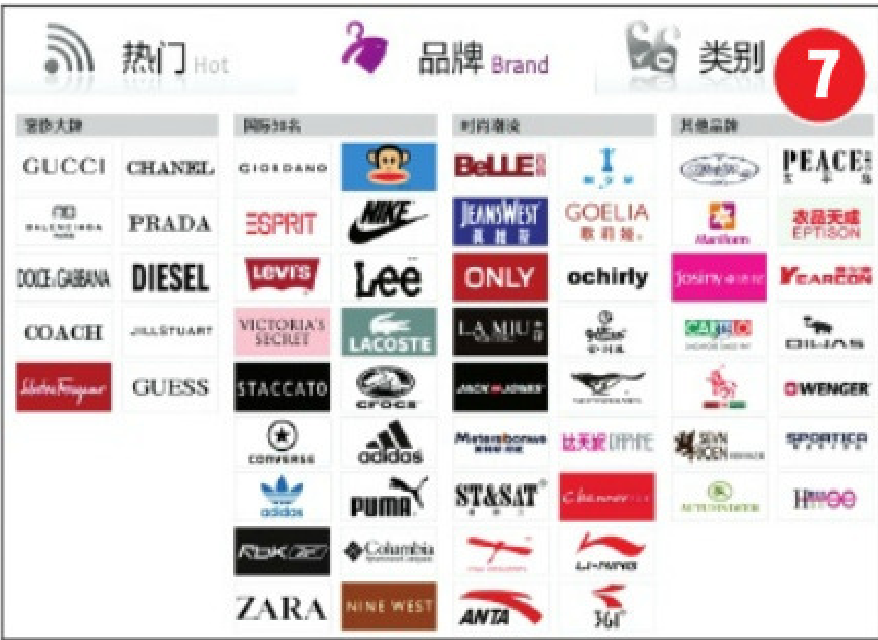
勾选目标并选择商品分类



正在扫描匹配中



搜索到相似的服饰



PixCoo中的服饰品牌很齐全

“惠拍”——手机平台的可视化搜索服务

“必视谷”（PixCoo）视觉搜索购物技术应用的基础，是通过对图片、图像等可视化信息进行挖掘，服务涵盖搜索、广告与电子商务等。除了视觉搜索购物外，PixCoo还为我们提供了综合可视化搜索平台（search.pixcoo.com）（图8）。

这款平台提供了基于图片的网络视觉综合搜索服务，除了前面介绍的服饰搜索外，还可以识别图像进行搜索，具体商品包括书籍、CD和电影。与服饰视觉搜索的操作相同，通过拍摄上传照片或使用图片链接地址，导入图片、使用鼠标勾选出商品部分（图9），就可查找到图片中书籍、CD或电影的价格与购买链接（图10）。

PixCoo还提供了一个可视化搜索的手机客户端程序“惠拍”（图11），支持iOS、Android、Windows Phone等各平台，提供了一种“所见即所得”的拍照搜索方式。当用户看到喜欢的刊物封面、电影海报、演唱会海报、唱片封套和歌手图片的时候，只需使用手机摄像头轻松一拍，即可获得想要的搜索结果信息。



PixCoo综合可视化搜索平台



勾选图片中的商品部分



返回的惠拍搜索结果



手机可视化搜索客户端“惠拍”

2. “淘淘搜”搜索比价，“图想”相似图谱

“淘淘搜”（www.taotaosou.com）由阿里巴巴集团投资入股，是国内第一家基于视觉计算的大型图片购物搜索网站（图12）。

“淘淘搜”导入用户指定的图片后，无需像PixCoo那样用鼠标指针手动框选商品，可以直接选择分类（图13）。“淘淘搜”的商品分类要比PixCoo全面得多，搜索速度也比PixCoo更快，提交之后很快就能弹出搜索结果列表，准确度不错（图14）。在搜索结果中，我们可以看到不仅有价格与购买链接，而且还有商家销量和信誉信息等内容。

“淘淘搜”还比PixCoo多了一项比价的功能，对于用户购物非常实用。点击某件商品打开详情页面，可以看到该商品多家店铺的价格对比（图15），以及商家店铺的信誉度和该宝贝的评分等等。



阿里巴巴视觉搜索购物网站

“图想”（imagine.taobao.com）也是阿里巴巴淘宝旗下的一款视觉搜索服务，与“淘淘搜”接受同一家团队提供的技术支持（图16）。“图想”与“淘淘搜”的主要区别在于，它需要手工框选用户要搜索的商品区域（图17），另外搜索结果呈现的方式完全不同。

“图想”的搜索结果视觉效果相当不错，按照相似度差别比例，以图谱的方式排列呈现（图18）。把鼠标移动在某个商品上面，将会显示此商品的详细信息与淘宝购买链接。在搜索结果页面右边还有一个价格筛选条件，可设置商品的价格区域，不符合价格筛选条件的商品图标将从图谱中隐藏。



选择商品分类



搜索结果挺靠谱



商品比价页面



淘宝“图想”视觉搜索服务



框选商品区域



相似度图谱视觉效果

3.Everything.me的视觉化体验，重新定义移动搜索

除了“所见所搜即所买”之外，淘宝“图想”的搜索结果呈现方式也体现了视觉搜索的另外一层含义——将搜索结果以更为直观的方式呈现。

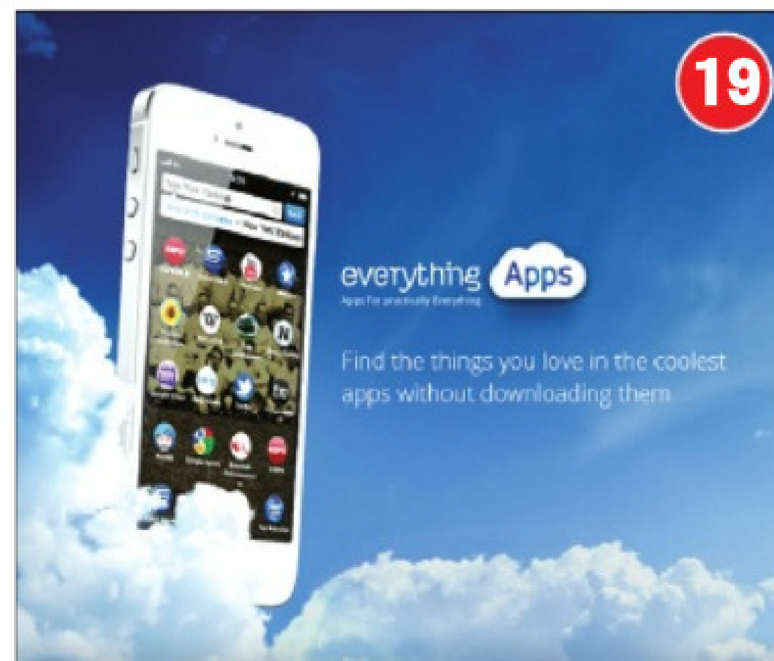
2012年初崭露头角的一款搜索应用Everything.me（corp.everything.me），在搜索服务领域占据了越来越重要的地位，并开始逐渐改变Google主导的移动搜索格局，被视为“第二个Google”（图19）。Everything.me的与众不同之处，正在于其颇具直观视觉效果的搜索体验。

Everything.me是在2012年3月的美国德州SXSW大会上进入大众视野的（图20）。每年一度的美国德州SXSW大会虽然本质上是一场音乐盛典，但仍然吸引了众多IT公司携旗下最新产品亮相，希望借助音乐会带来的超高人气为自己的产品提高宣传力度。在2012年的SXSW大会上，Everything.me被评为最佳的搜索应用而备受关注，并在3月底获得了李嘉诚旗下风投公司Horizon Ventures高达350万美元的投资（图21）。

Everything.me是一项基于HTML 5及浏览器的搜索应用，提供高度可视、即时与可识别的视觉效果搜索体验。与Google等移动搜索进行最直观的视觉对比，可以发现Google搜索在移动设备上每页最多只能展示2~3个搜索结果，而在Everything.me中则可看到更多的结果内容（图22）。Everything.me的搜索结果以图标显示，并以搜索词相关的大幅图片作为背景，相比Google一成不变的文字搜索结果内容，Everything.me无疑带来了更舒适直观的视觉体验。

除此之外，Everything.me的搜索服务相当智能化，似乎可以在搜索前先思考用户想要做什么，并友好地展示预期想要的内容。

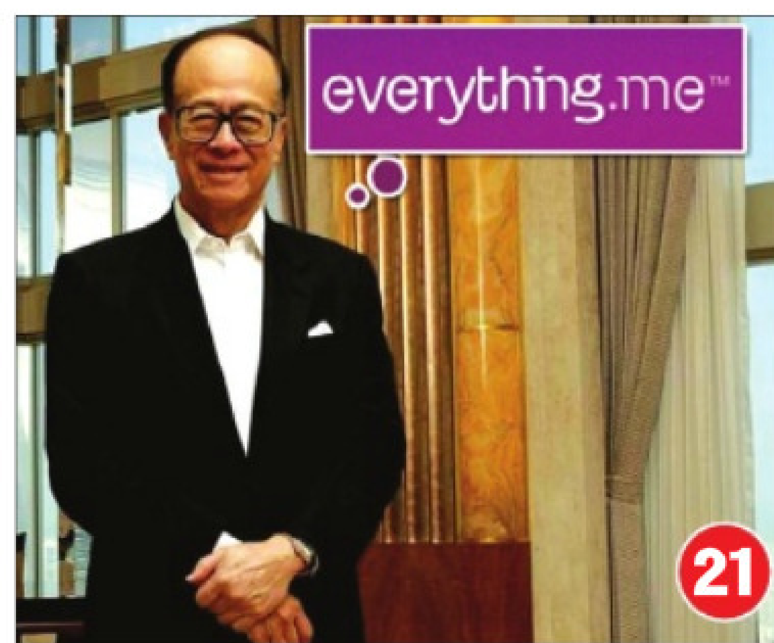
例如，在Everything.me中搜索著名美国影星乔治·克鲁尼（George Clooney），返回的结果不是关于克鲁尼的各种资料介绍，而是Twitter、Youtube、Wikipedia等各种应用图标（图23）。在实际搜索中，用户会感觉非常贴心——如果想要了解克鲁尼的生平信息，Wikipedia提供了最全面详细的资料；如果想了解与他有关的新闻，Yahoo News是非常方便的入口；想要成为他的粉丝，直接上Twitter进行关注；要看他的视频，点击Youtube图标就可以了；想看他主演的电影、想买影碟或者想下载他的图片，都可以找到便捷的图标入口。相比在Google返回的数十上百页搜索结果中逐条找寻，Everything.me提供的服务无疑在便捷性上更胜一筹。



Everything.me带来全新视觉效果的搜索体验



创始人Ami Ben David在SXSW大会上介绍Everything.me

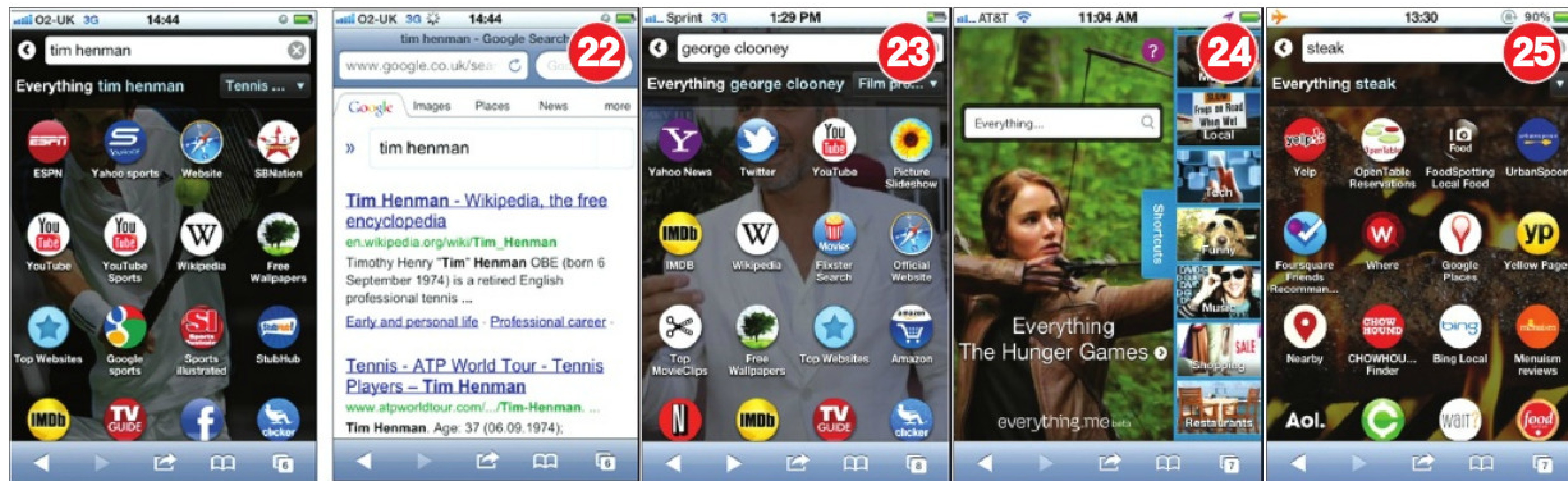


李嘉诚投资Everything.me

当然，用户也可以不让Everything.me进行智能选择搜索，在搜索框右侧排列着一系列垂直搜索入口，可选择电影、社交、天气、音乐、购物、新闻和游戏等各种主题进行分类搜索（图24）。

Everything.me的智能搜索特点，恰好体现了移动搜索与传统PC搜索的不同之处。相同的关键字，在手机等移动智能设备上和电脑上的搜索目的可能是完全不同的。

例如用手机搜索“Steak（牛排）”时，往往是为了寻找周边哪家餐馆的牛排更好吃；而在电脑上进行搜索时，很可能是想了解牛排的制作方法或者相关新闻一类的内容。Everything.me返回的搜索结果正是手机用户所想要的，它会将美国最著名的点评网站Yelp入口作为第一项搜索结果（图25），让用户轻松地找到周边最好吃的牛排，与牛排相关的餐饮预订、签到等服务入口也都会放在前列。而在Google移动搜索上，同样的搜索词，用户只会得到一大堆杂乱的牛排烹调方法、相关新闻之类缺少建设性的结果。



Everything.me与Google的搜索结果以不同方式呈现　聪明的Everything.me　右侧是分类搜索入口　Everything.me告诉你上哪儿吃牛排

正是基于针对移动搜索用户所体现出来的视觉与智能优势，Everything.me体现出了极大的发展潜力，成为Google移动平台搜索服务最强劲的对手。

4.视觉搜索必将成为下一个热点

Everything.me所代表的视觉效果与智能搜索体验，无疑已经开始改变移动搜索市场的格局。而PixCoo、淘淘搜和图想等服务让我们体验到了视觉搜索的独特魅力，是否也会成为移动搜索的热点呢？

事实上，目前各大网络公司如Google、Bing、Ebay以及Amazon等，都早已在尝试进军视觉搜索这一领域。Google曾连续投资和收购了Plink（英国著名图像搜索引擎）、Pixazza（图像内容广告商，已改名为Luminate）与Like（最著名的可视化搜索引擎）3家公司，累计金额超过1.2亿美元，并推出了“Google Goggles”拍照图片搜索服务应用。而苹果则收购了人脸识别搜索服务Polar Rose，微软也在Bing上大力推广图像相似搜索。

各大网络公司之所以早已纷纷下注视觉搜索领域，正是看到了视觉搜索在移动智能设备上的广阔前景。但是，时至今时视觉搜索依然没有真正大红大紫，原因在于视觉搜索还存在着搜索结果精度较低、数据库信息不够全面等制约因素。这些问题的解决必须依赖于图片检索匹配运算技术的进一步改善提高，不过我们相信步入移动搜索时代之后，在用户的迫切需求之下，蛰伏已久的视觉搜索将会很快引爆互联网业界！

二、稳定发展的“语义搜索”，多样化应用指日可待

语义搜索并不是刚刚诞生的新技术，这种基于内容的检索服务早已融入了微软Bing与Google等众多知名搜索引擎中，成为智能化搜索系统的一部分。不过即便如此，语义搜索依然未能彻底取代传统的关键字搜索，给我们的感觉是这项技术的发展似乎停滞不前——但事实并非如此，虽然语义搜索在普通网页的检索领域尚未获得长足进步，但在图片与视频搜索领域，真正根据内容而非关键字进行检索的语义搜索技术已得到广泛应用并且走向成熟。

语义搜索与关键字搜索

所谓的“语义搜索”（Semantic Searches）技术，是指搜索引擎通过智能分析用户输入的搜索语句的本质含义，把握用户的真正意图来进行搜索，从而更准确地返回符合用户需求的内容结果。与关键字搜索最明显的区别在于，关键字搜索呈现的仅仅是包含用户提交关键字的网页，并不关心返回的搜索结果是否确实为用户所需。

举一个简单的例子，假如用户不知道获得2012年诺贝尔文学奖的作家名字，却想搜索他的作品，于是输入“获得2012年诺贝尔文学奖的中国作家写的小说”进行搜索。这句话的含义在一般人看来肯定不难理解，但对搜索引擎来说却很难正确判断字面下的意思。按照普通的关键字搜索的话，通常只会返回“中国作家莫言获2012年诺贝尔文学奖”一类的新闻（图26）。

用户想搜索的是小说的标题，返回的结果却是作家的名字，所以说目前的关键字搜索依然很大的局限性。而语义搜索的表现则要出色得多，在理想状况下，上文的例子用语义搜索应该能够先理解用户输入的“获得2012年诺贝尔文学奖的中国作家”，得到结果“莫言”，然后再搜索“莫言写的小说”。



当前的搜索引擎依然未能实现真正的语义搜索

1.推出基于语义图片搜索服务的云相册Everpix

由于人类文字语言的复杂性，以目前的技术要想真正实现智能化的语义搜索依然非常困难。不过，在图片内容等搜索领域，对于语义分析的人工智能要求相对较低，因此反而更容易在技术上得以实现。

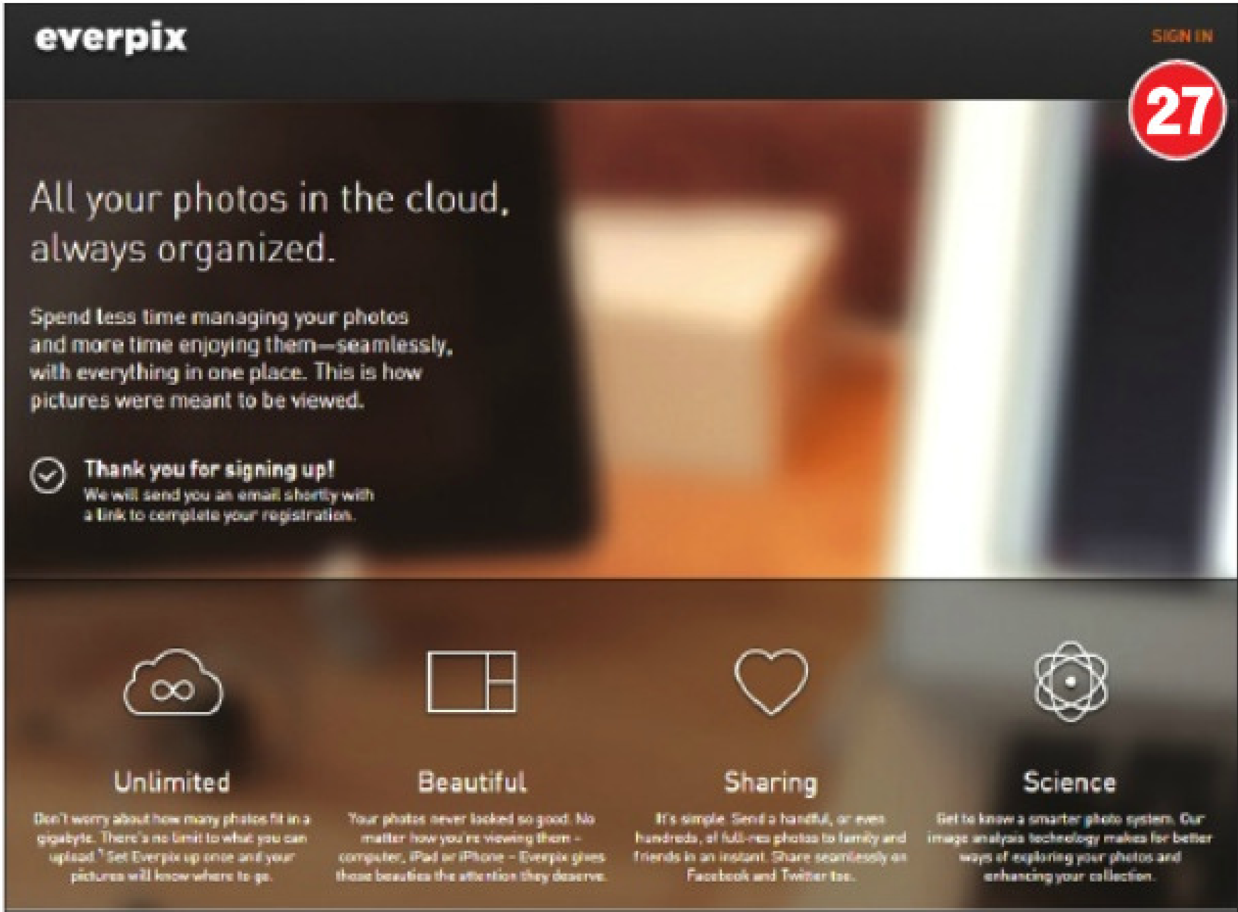
传统的图片搜索都是基于图片的关键字标签进行识别的，例如用户上传了一张旅行途中的风景照，为照片打上旅行地名等各类标签，图片搜索引擎便将这些标签纳入数据库；当其他用户提交关键字搜索图片时，搜索引擎会将收到的关键字与图片标签进行对照，最后返回符合关键字命名的结果。

显而易见，这种基于标签等关键字的图片搜索有着很大的缺陷：假设用户上传的一张照片中不光有风景，还同时有人物等多种内容元素，但上传用户只打上了“风景”标签，其他用户提交“美女”等内容关键字时，由于不存在相应的标签，所以这张照片就被疏忽掉了。

那么，是否有一种图片搜索引擎能够自动识别图片中包含的风景、人物等多种元素，并进行分门别类纳入数据库中，搜索时不再基于标签关键字，而是真正基于所识别的图片内容呢？这正是新兴的基于语义的图片搜索引起发展方向——作为应用范

例之一，Everpix就展示了该方向在云相册图片搜索方面的进展（图27）。

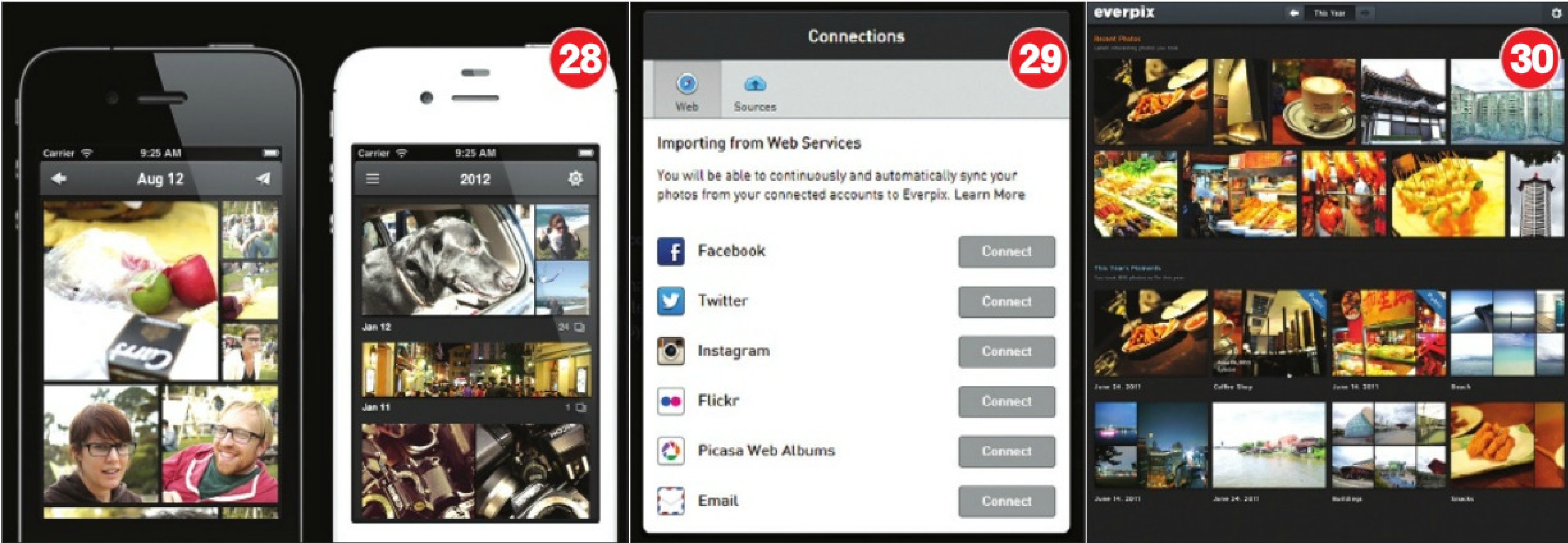
Everpix是一项私人图片存储服务，通过云端相册帮助用户自动管理手机、硬盘与网络上的所有图片，现已推出了Mac和iOS平台版本，Windows版和Android版正在开发中（图28）。用户可以将Everpix与自己的Facebook、Instagram、Twitter、Flickr和Picasa等常用网络账号绑定，然后就可以导入这些网络服务中的图片并通过Everpix云相册统一管理了（图29）。导入的图片在默认情况下处于私密状态，可以一键更改图片状态与好友进行分享；尤其方便的是，绑定社交账号后，我们还可以直接通过Everpix云相册查看到Facebook等好友在第一时间的图片更新。



基于语义的图片搜索云相册Everpix

与其他云相册相比，Everpix除了整合大量流行网络服务保存的照片外，另一大强项即为照片管理功能。Everpix能够自动去除重复照片，并将照片整理成被称作“Moments”的智能化电子相册（图30），而且还能自动过滤隐藏用户拍摄不当导致模糊、失焦或曝光过度的劣质照片。Everpix支持用户上传全尺寸的图片，加上智能筛选功能可以打造出高质量的照片相册。

不过，在所有附加功能中，最引人注目的依然是Everpix独立开发的照片识别服务。目前，Everpix已经研发出了能够在某种程度上智能识别照片内容的功能，通过成熟的关键字标记和图像识别技术，以及正在不断完善的照片识别算法，Everpix可以识别出用户提交的照片内容到底是人物、风景，还是一辆汽车或是一盘美食。凭借这项技术，用户将可能实现真正基于语义的照片搜索，通过输入关键字来查询相关的照片。正是由于智能识别内容的图片搜索技术极具市场前景，因此尚在内测期间的Everpix就已经获得了由Index Ventures领投、500 Startups等风投机构及天使投资人参与投资的100万美元种子资金。



iPhone版Everpix云相册　　导入其他社交服务中的图片　　自动生成Moments电子相册

2.Youtube引领视频内容识别搜索

对于图片与视频搜索来说，基于标签与文件名的搜索已经过于落后，只有针对图片与视频内容进行的语义搜索，才是真正的发展之道。Everpix能自动识别图片内容，从另一方面来说是语义搜索的延伸，可称之为“图义搜索”；那么，能够识别视频内容的“视义搜索”是否也已经登场了呢？

2012年10月，Google旗下著名的视频分享网站YouTube发布了一系列功能改进，其中最令人感兴趣的是将很快被应用到Youtube中的一项视频搜索新功能——这项搜索服务是基于Google最近展示的视频自动识别技术，可以自动识别视频中出现的场景及元素，包括活动的人物、汽车、动物或者商店、路灯甚至路边的垃圾桶等等（图31）。



Youtube新技术自动识别出视频中的人物、汽车与路灯

视频内容元素被识别出来后，会用特定的标签进行标记。这种标记涉及到一个至少保存有50000个对象特征的数据库，包括名称、色彩、运动状态、形状和纹理等信息，利用数据库的这些数据信息完成自动识别。Youtube用户再次上传某个视频后，识别技术会自动提取关于此视频的关键词，建立自己的视频搜索数据库。不再依赖用户所提供的视频文件名或文字标签，视频的搜索准确度将会得到明显的提高。

Youtube可以识别视频中的内容元素，另一个有趣的视频搜索服务Mobento（mobento.com），则可以识别搜索视频中的音频内容。例如某部影片中主角所说一段话让我们很感动，但是却不记得这句话在影片中出现的时间和场景，Mobento就可以轻松地搜索到。可以说，Mobento是一种全新的基于音频内容的搜索服务（图32）。

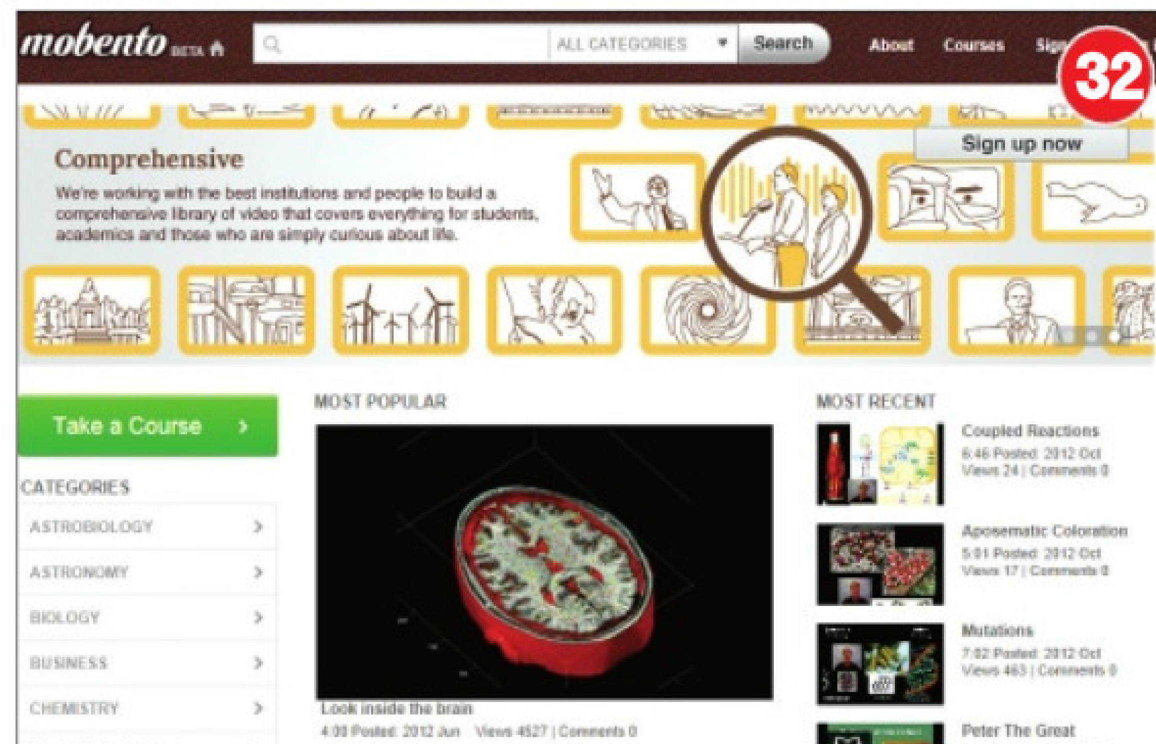
这里以搜索2012年TED大会上的某个演讲为例：我们想要寻找的演讲视频是谈论猩猩也能识字，依稀记得其中有一段话是谈到一只乔治亚州森林的猩猩。于是在Mobento中输入了“forest in Georgia”（乔治亚州的森林），很快检索出了包含此关键字音频内容的视频结果（图33）。

通过视频截图，很容易就能判断出所要搜寻的视频。点击打开视频页面后，可以在视频下方看到当前搜索的音频关键字，同时播放进度条上也显示包含此音频内容的视频时间轴（图34）。用户可方便地通过时间轴标记，直接切换到音频相关的场景处。

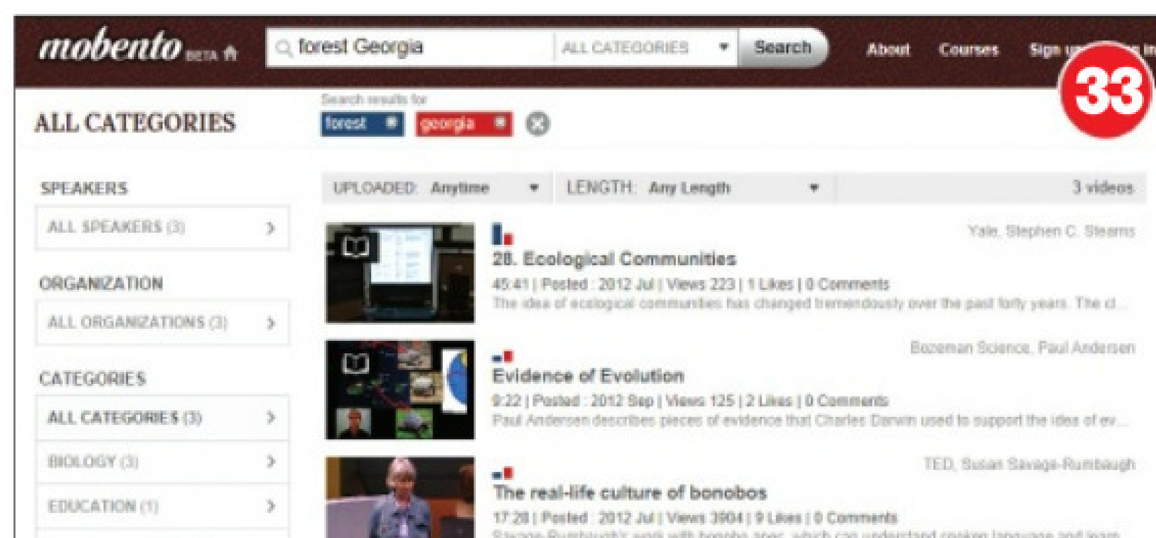
Mobento已经实现了自动索引提取任何视频中的音频关键字，识别精度相当高。但是由于涉及到视频版权问题，需要事先与视频内容供应商达成协议，因此目前Mobento中的视频数目并不是很多，主要包括TED技术大会视频，以及一些国外知名院校的公开课视频。

与Mobento类似的还有一家名叫Koemei的服务（图35）。Koemei（koemei.com）是一项连续7年获得欧盟赞助的实验项目（图36），研发的目标是将网络上所有的视频都配上音频文本内容，让人们可以根据标题和内容进行搜索。

通过音频转录技术，Koemei可以将视频中的内容转录成文本内容，让视频也能像文字一样被查看、对照、检索和引用。不过Koemei的音频转录是人工完成的（下页图37），不象Mobento通过系统自动处理。视频文件上传到Youtube等网站之后，由



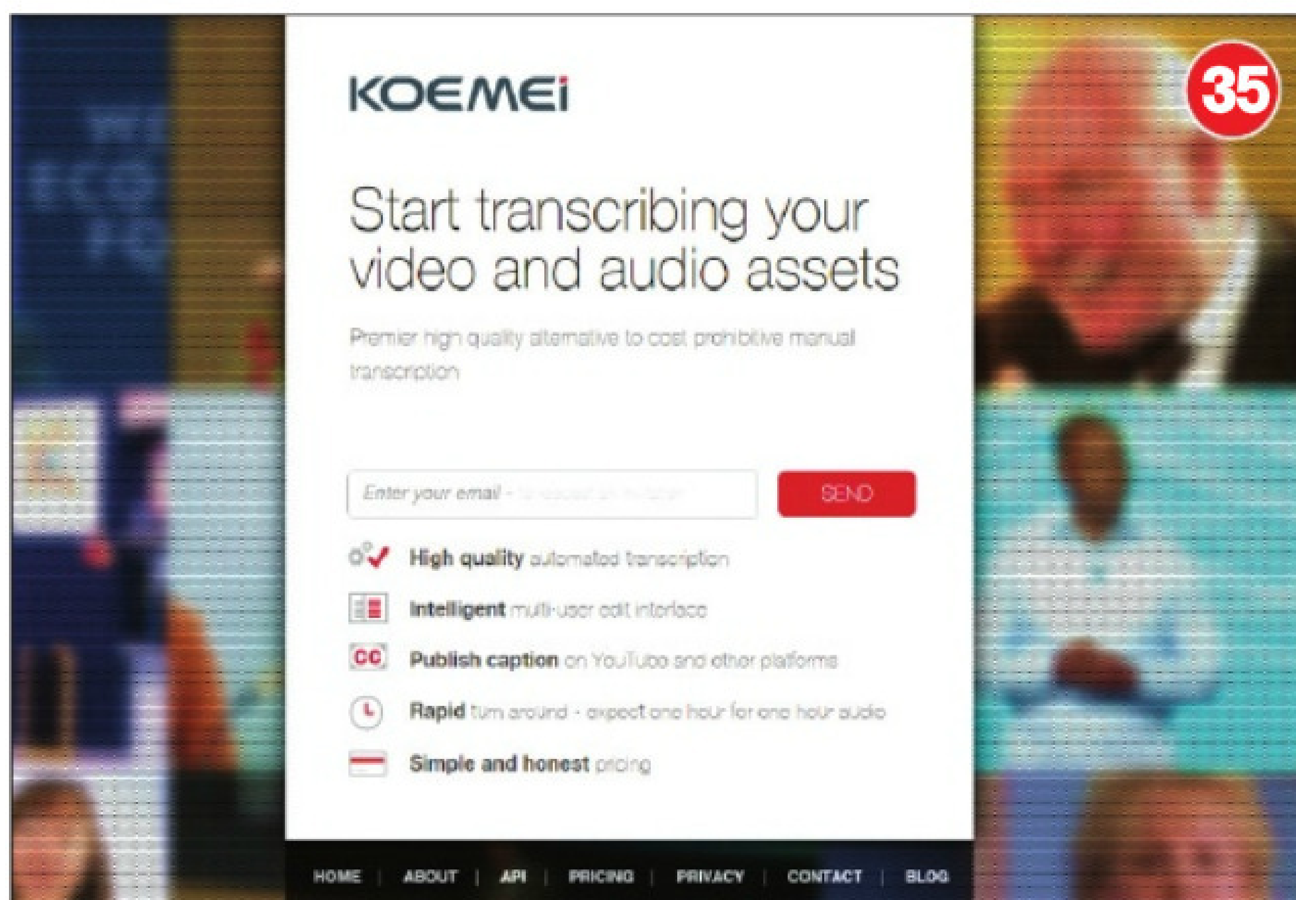
提供视频内音频搜索的服务Mobento



根据音频内容搜索到视频



视频播放条上有语音关键字的时间轴标记

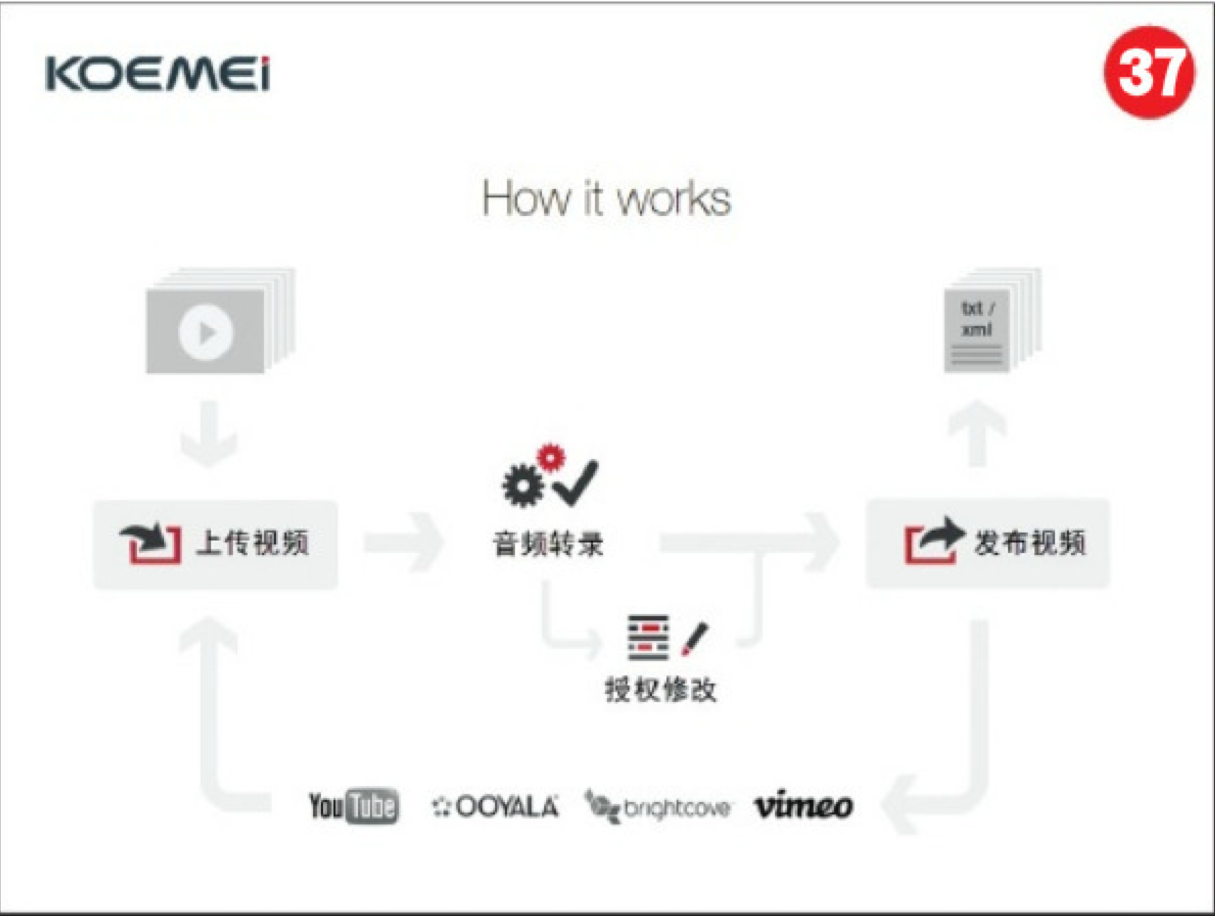


为所有视频配上文本——Koemei

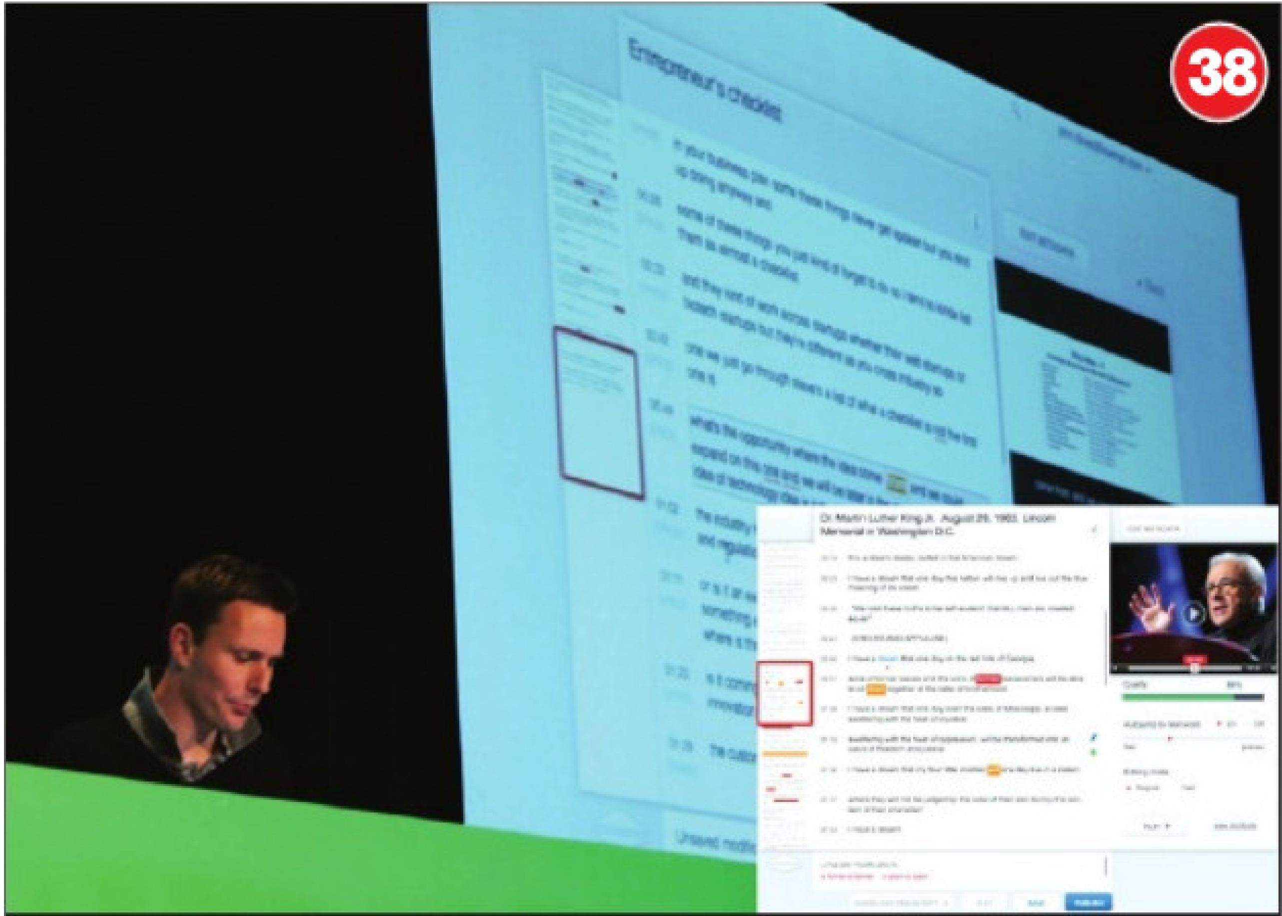


Koemei亮相旧金山创业盛会TechCrunch Disrupt NY 2012

Koemei的人工转录员将音频转录成文字（图38），将文本内容公布授权给指定的用户进行校正，最后配上同步文字内容的视频，再次发布分享到相应的网站上。



Koemei人工转录流程



TC Disrupt NY 2012大会Koemei转录系统展示截屏

3.沃尔玛推出针对产品的语义搜索“Polaris”

2011年4月，沃尔玛斥资3亿美元收购了社交媒体内容过滤及分类平台Kosmix，并以此为核心打造社交功能的电子商务搜索引擎。此后，沃尔玛接连收购了一系列电子商务技术创业公司，布局打造自己的电子商务网站。2012年8月，沃尔玛终于推出了先进的电子商务搜索引擎Polaris，为旗下的Walmart.com零售网站提供购物搜索（图39），让用户能够更加快捷准确地找到需要购买的物品。

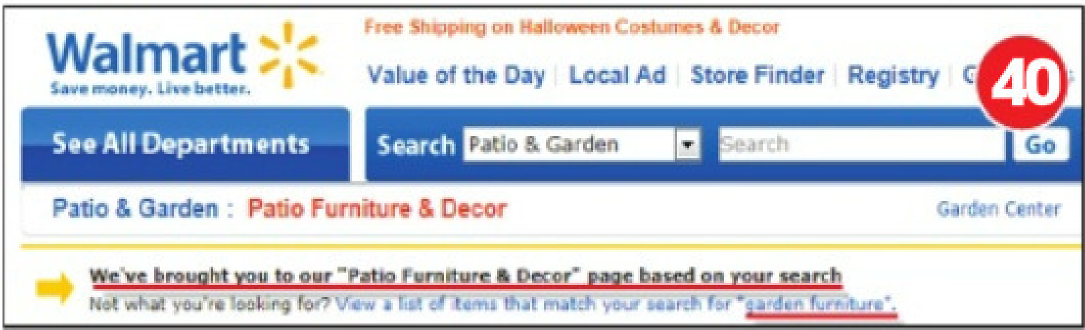
Polaris购物搜索引擎的核心技术都是建立在原Kosmix公司的搜索技术基础之上的。首先，Polaris延续了Kosmix的语义搜索技术，提供了针对商品的语义搜索。例如用户搜索“Garden Furniture”（庭院家具），Polaris会自动进行翻译重新解释并将用户引导到“Patio Furniture”（室外家具）（图40），因为这两者虽然关键字有所区别，但搜索意图是完全相同的。

Polaris的另一个重要特性是与社交网络紧密相连，非常关注各大社交网络上的商品受欢迎程度。例如一个商品在Facebook或Twitter上被推荐，并被许多用户标记为“Like”或添加评论，那么Polaris就会整理这些信息并把该商品的搜索排名适当提前。

在图片与视频搜索领域，语义搜索正得到延伸应用；在电子商务领域，语义搜索也开始融入各种购物体验中。其实，从搜索的本质来看，更加智能化人性化必然是未来搜索引擎的发展方向。因此语义搜索正在等待一个合适的时期，一旦所需的技术积累成熟，语义搜索将会在互联网搜索业界引发质变！



沃尔玛采用了全新的购物搜索引擎Polaris



Polaris可以聪明地了解用户的搜索意图

三、手机应用搜索，谁能统一市场？

随着智能移动网络设备的兴起，一类全新的搜索服务开始登场，那就是APP应用搜索。尽管iOS系统的封闭性极强，苹果利用异常保守的态度极力限制打压此类服务，但各种针对iOS平台的APP应用搜索服务依然顽强坚守在竞争的阵地上；Android平台的开发性与免费原则，导致各种应用市场商店层出不穷，仅国内就有安卓市场、机锋、木蚂蚁和豌豆荚等知名应用市场，更有360、腾讯等公司加入占据APP应用搜索的服务领域。

经过异常火爆的发展期后，兵荒马乱的APP应用搜索市场究竟谁能统一天下，又或者依然会保持四方割据？

1.Chomp：APP搜索发现引擎的辉煌与陨落

从2009年获得第一笔250万美元融资开始，到2012年2月被苹果以5000万美元的价码收购，再到2012年9月关闭服务，应用搜索与发现引擎Chomp的发展、辉煌与陨落，其间只经过了短短不到3年的时间，给我们留下了无尽的思考。

Chomp（Chomp.com）是2009年成立的一家创业公司，提供APP应用发现和搜索服务，帮助用户轻松找到最新最有趣的移动应用程序（**图41**）。Chomp的服务覆盖iOS和Android平台，比官方应用商店更加方便，创建目的是为用户打造一个干净清爽与操作便捷的应用搜索平台。

在Chomp平台中，补充了很多苹果应用商店所没有的应用搜索分类，包括“当前正在降价促销”和“TOP 100的应用”，以及当前的应用趋势等（**图42**）。最重要的是，在Chomp的搜索服务中，融入了内容搜索与社交元素等各种先进的技术理念。

苹果应用商店本身的搜索功能很弱，仅仅是基于最简单的关键字搜索。而在Chomp在输入关键字进行搜索时，所得到的应用结果排列顺序不仅仅是简单地按下载量进行排名，而是综合iTunes排名、搜索频率以及博客、Twitter等社交应用平台中用户的相关评价，因此Chomp的应用搜索排名更加真实准确。例如用户搜索“游戏”，苹果商店只是简单地列出所属游戏分类的应用，而基于内容搜索的Chomp则会按受欢迎程度排名显示游戏应用（**图43**）。

Chomp的内容搜索技术也比苹果本身的服务精确得多，例如在苹果商店中搜索“最好的”某某应用，得到的结果往往是该应用名称或介绍中包含有“最好的”字眼，但应用本身也许未必是大多数用户公认的“最优秀选择”。但Chomp的内容搜索是将“最好的”作为用户搜索意图，综合下载量、用户评论、社交网络中的相关评价等各种因素，得到一个真正意义上“最佳”应用。

正是由于在搜索技术上的优势，Chomp很快获得了大量融资，并让苹果感到威胁而出价5000万美元将其收购。当时的媒体普遍认为，苹果收购Chomp的目的，应该是解决本身应用商店搜索效率低下的问题，但是苹果接下来的一系列举措不免让人有些心存疑问：首先是迫不及待地关闭了Chomp对Android平台的支持，这尚可理解，毕竟苹果与Google是商业竞争的死敌；不过就在短短几个月之后，苹果彻底关闭了Chomp的一切服务。从2012年2月被收购，到9月彻底关闭，其间仅仅持续了半年多的时间。

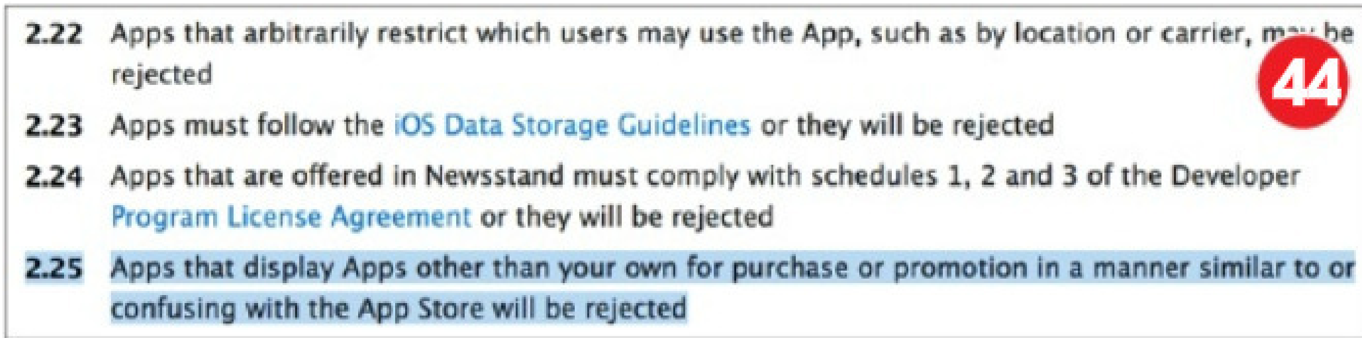


被苹果收购的APP搜索与发现引擎Chomp

旨在打造清爽应用搜索平台的Chomp



Chomp与苹果应用商店搜索结果对比图



44

2.22 Apps that arbitrarily restrict which users may use the App, such as by location or carrier, may be rejected

2.23 Apps must follow the iOS Data Storage Guidelines or they will be rejected

2.24 Apps that are offered in Newsstand must comply with schedules 1, 2 and 3 of the Developer Program License Agreement or they will be rejected

2.25 Apps that display Apps other than your own for purchase or promotion in a manner similar to or confusing with the App Store will be rejected

新版《App Store审核指南》相关限制条款

虽说如今在iOS 6系统中隐约可以看到Chomp的一丝影子，但也仅仅是在外观上相似而已，真正的先进内容与社交因素搜索算法还是没有能体现出来。在关闭Chomp服务后，2012年10月2日，苹果面向开发者的《App Store审核指南》中新增了一项条款，新条款被解读为苹果商店将拒绝类似Chomp的应用推荐与搜索类APP（**图44**）。

苹果《App Store 审核指南》新增条款

苹果新版《App Store 审核指南》的第2.25条款规定——“Apps that display Apps other than your own for purchase or promotion in a manner similar to or confusing with the App Store will be rejected.”（那些展示和促销非原创作品的应用，或有与此类相近的广告推广行为的应用，都会被App Store拒绝）。

虽然这条规定并没有进行严格的定义，但换言之，某个应用服务是否存在“推荐”行为全由苹果自己说了算。作为iOS平台应用发现和搜索服务的应用，很容易被归属于“推广其他非原创应用作品”的行为之中。苹果想独占自家的应用搜索，不想让其他应用发现与搜索服务分到一杯羹，新条款再一次让世人领教了苹果的封闭性和“小心眼”。不过即便如此，iOS应用发现与搜索的服务依然是很火热的，例如Quixey、Appolicious、AppFlow等。毕竟不是所有应用都一定要进入应用商店，应用搜索不可能让苹果一家垄断。

一些有价值的应用发现与搜索服务

1.AppFlow：视觉搜索体验的App搜索服务

AppFlow（goappflow.com）应用发现与搜索服务找到了一个最独特的切入点，它采用了画面效果一流的视觉搜索技术（图45），并专门针对一类特殊的用户——“情绪化用户”。

所谓的“情绪化用户”，指的是不关心APP应用的下载量和评价，下载和使用某个应用只取决界面是不是漂亮酷炫、使用起来是不是很有面子的一类用户。因此AppFlow采用了图片流的方式推荐各种应用，以极为炫目的视觉搜索体验作为卖点。每款应用都被AppFlow配以大量精美的图片进行展示，图片说明的比例远大于文字，同时用精美图片代替文字，将用户引导向不同的应用推荐分类（图46）。

当然，在AppFlow也融入了流行的社交因素。AppFlow提供了类似于Twitter的关注方式，默认关注的用户，就是AppFlow本身的各软件应用分类推荐频道；使用者也可以关注其他某些用户，其推荐的应用将会显示在My Flow的APP图片流中。

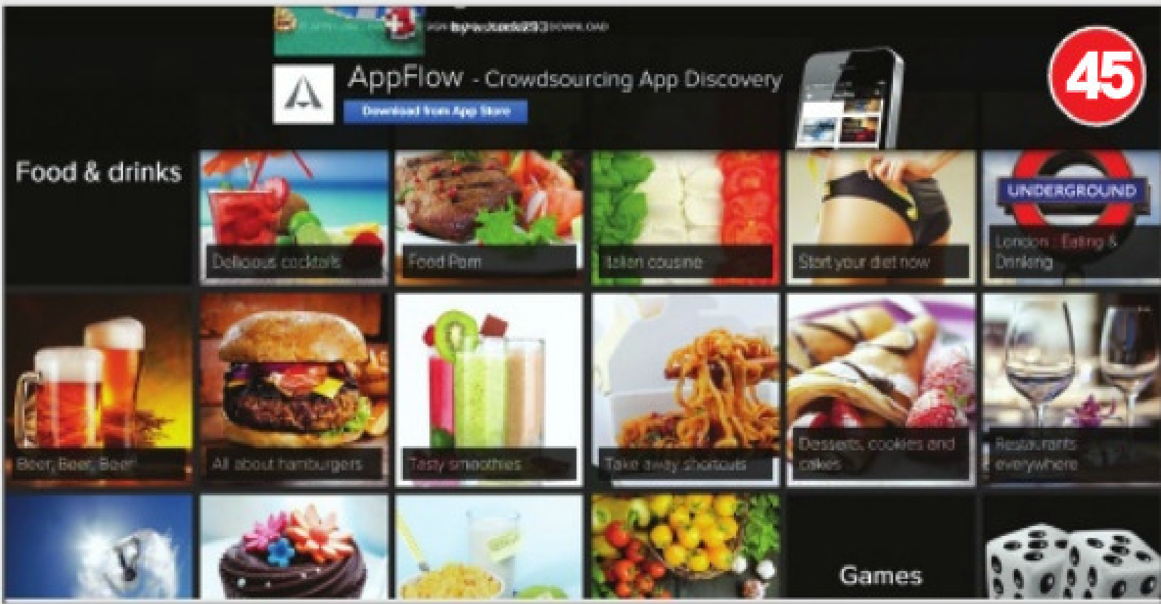
2.Quixey：会成为下一个Facebook吗?

2011年4月，历经18个月开发的应用搜索服务引擎Quixey（图47）正式发布，一经推出便被认为是“非同一般的应用程序搜索引擎”。尤其是在获得谷歌前CEO施密特旗下Innovation Endeavors公司的投资之后，更是备受关注。

Quixey（www.quixey.com）的开发团队人员都是30岁以下的年轻人，这些成员都有着一个相同的理想——“成为下一个Facebook”。Quixey聚集了一批人工智能和数学领域的年轻人才，正在试图建立一种新型搜索技术，即完全自动化的“全功能搜索”。这种新的搜索不仅可以扫描各家应用商店，还会自动抓取博客、评论网站、论坛和各种社交网站的应用相关信息，从而对一款应用作出全面的评价。

事实上，Quixey的突破目标正是基于语义的内容搜索（图48），发展前景十分广阔。另外，Quixey被还有一项特色，那就是可以嵌入其他应用商店、搜索引擎和网站，像Google一样通过第三方网站传播。

除上面介绍的两项服务外，还有一些有趣的应用发现与推荐引擎。例如以App评论为主要筛选方式的应用推荐服务Toucharcade，根据附近位置发现的方式来推荐的App Map，与Yahoo合作的Appolicious等等。



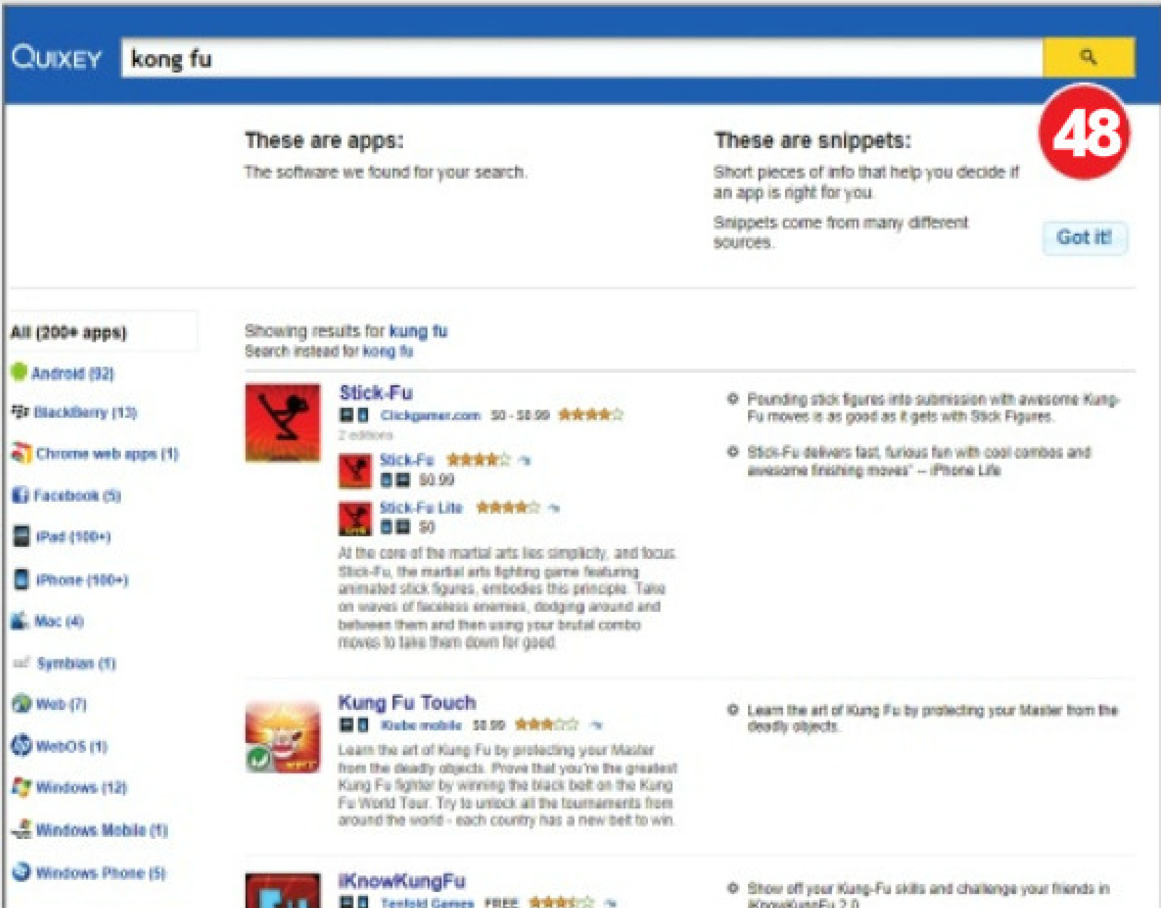
AppFlow带来视频搜索体验



图片式的应用推荐分类引导



Quixey被视为曾经Chomp的竞争者



语义搜索“kongfu”等价于“kungfu（功夫）”

2.“海纳”：腾讯的下一代自然语言应用搜索服务

2012年7月，腾讯悄然上线了全新的Web版应用搜索服务“海纳”（haina.myapp.com），宣告了腾讯抢占下一代APP应用的行动已经正式开始（图49）。

“海纳”提供Android与iOS平台移动应用搜索服务，专注于App搜索以及根据搜索行为的应用推荐，目前已经与数十家移动应用商店达成合作。“海纳”最大的亮点是可以通过自然语言搜索APP应用，腾讯官方的命名是“智能搜索引擎”，其“智能”就是指支持用户自然语言的搜索需求。普通的APP应用搜索服务，需要输入应用相关的名字进行检索，现在只要告诉“海纳”我们想要什么样的功能，就可以找到相关的应用。



腾讯的下一代APP应用搜索引擎“海纳”

例如用户输入“买票”，就会自动弹出根据用户输入关键字检索出的应用推荐“买票网”（图50）。当然根据关键字的推荐往往不能得到用户真正需要的应用，因此“海纳”采用了与Chomp相似的内容搜索技术，将用户输入的关键词作为自然语言进行处理并检索，而并非仅仅搜索名称中包含关键字的应用。因此，在返回的结果中可以看到除了有“买票网”之类符合名称关键字的应用外，还有“惠800”“院线通”一类按自然语言方式找到的应用（图51）。

再如“我要考会计”之类明确的意图语言，也能搜索到准确满意的结果（图52）。而其他普通的应用商店或搜索引擎，往往不支持这项服务或返回结果与用户所需大相径庭（图53）。很显然，与常规的竞争者相比，“海纳”的自然语言搜索优势极大。



应用名称关键字智能推荐



自然语言方式搜索结果



海纳“我想考会计”搜索结果



某应用商店搜索返回的结果

“海纳”的自然语言搜索与Chomp基于内容和社交的搜索很相似，此外这项服务并非只是简单地返回搜索结果，而是对资源进行了重新整合。在搜索结果列表中有应用的截图与简单介绍，可通过下载链接直接下载安装，也可以点击进入应用详情页面。“海纳”并非将用户直接转向该App的应用商店原始页面，而是提取来源中的信息，以最为干净清爽的页面展示给用户（图54）。

目前，“海纳”的应用搜索包含安智、机锋、N多网、亿优、应用汇等几十家应用商店，对这些资源进行了很好的整合，每个App都有更多的原始下载链接（图55），可以方便用户选择不同的应用商店直接下载。



应用详情页面没有任何广告

汇集不同应用商店的直接下载链接

3.以人为本：下一代应用搜索的发展方向

传统的应用搜索引擎，不管是以应用名称作为关键字搜索，还是以应用推荐与应用分类等各种方式提供搜索服务，一切都围绕着“应用”本身。腾讯海纳的自然语言方式则要更贴近于用户，从“人”的角度进行搜索。对于搜索返回结果，也围绕着“人”的角度，返回更干净的页面，提供更直观的介绍，更方便的下载方式等等。无独有偶，国内另一家手机应用公司豌豆荚，也正在部署下一代应用搜索服务，同样把“人”作为出发点（图56）。



豌豆实验室正在部署下一代应用搜索计划

豌豆荚是国内智能手机用户非常熟悉的一款PC端管理软件，手机应用的搜索安装管理也是其服务一部份。据豌豆荚公司公布的下一代应用搜索计划，一切功能也均是围绕人展开的，即“人的需求的个性化”。例如在返回的搜索结果中以用户为出发点，根据每个人手机硬件的差异，豌豆荚会智能剔除其中一些不适合用户手机系统和硬件的应用；豌豆荚应用搜索返回的推荐，也将根据用户使用的频率，卸载应用次数统计等各种行为，分析给出个性化的应用推荐。

未来的互联网搜索，肯定是移动设备的天下，应用搜索更是其中必不可少的一部分。网页搜索已经被众多网络巨头瓜分，然而应用搜索大家都处在同一起跑线上，没有谁会在一开始占据太多的优势。简单的关键字搜索，已经无法满足用户的需求，“海纳”让我们看到应用搜索的未来——以“人”为出发点的应用搜索很有可能成为下一阶段的业界主角。

结　语

任何一种全新的搜索技术，都很可能成为改变互联网格局的触发点。例如国内的腾讯以一个小小的聊天软件QQ，发展成为互联网上举足轻重的巨无霸；360公司从一款安全软件开始，逐步占领电脑用户的桌面与网络。要想挑战传统的互联网巨头，不可能重复他们已做过的事情，而必须要有全新的理念作为突破口。在移动互联网极速发展的时期，新的移动搜索服务无疑是一个很好的切入点。

正如移动应用搜索引擎Chomp创始人所说的那样——“网络的发展又走到了1996年”。1996年是互联网发展史上最好的年代，造就了一批全新的互联网技术公司；而当前移动应用的快速发展，也正在孕育着新的下一代互联网公司出现。谁能抓住时机，在这个最好的时代，埋下在未来成长为参天巨树的种子呢？相信时间会告诉我们答案。P

由表及里，尽在掌握
本地**文件搜索**，轻松觅我所需



■贵州 冰河洗剑

对于如今的网民来说，在互联网上查找资料浏览感兴趣的内容，已经不再是什么困难的任务。不过，随着互联网向操作系统桌面的渗透，本地文件的搜索反而变成了真正的问题：我们随手下载保存的各种文件和数据，往往都不知道到底是存放在硬盘的某个分区角落，还是上传给了某个社交网站或是直接放入了云存储空间中？我们到底应该如何便捷高效地检索这些零碎文件呢？

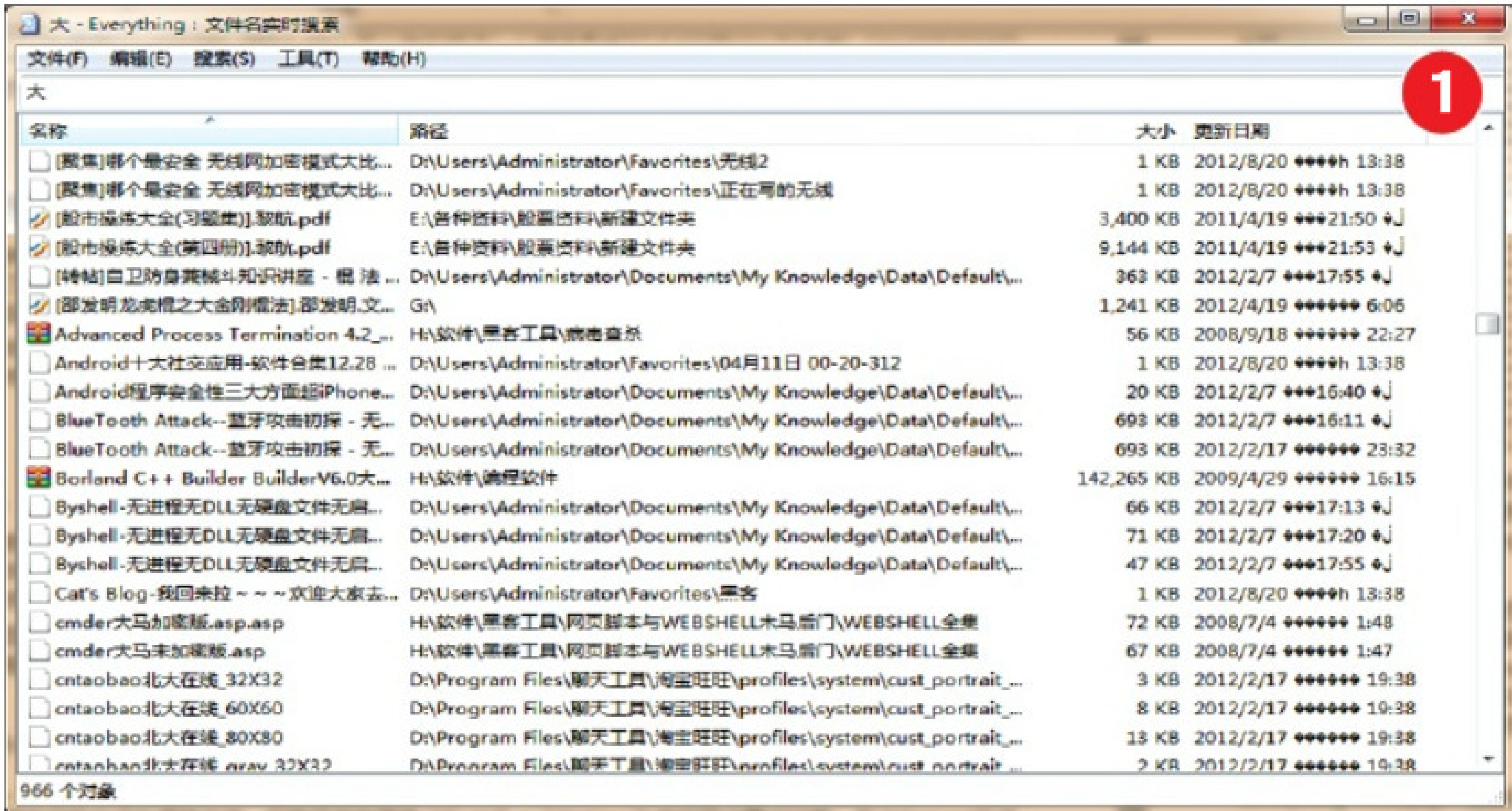
上篇 东搜西罗，Windows系统平台的搜索解决方案

随着宽带网络的普及，将各种软件、MP3、照片、游戏和视频等文件下载保存在硬盘里确实很容易，但是养成良好的使用习惯和管理方法往往就很困难了。例如，Windows 7系统中已经提供了管理文件的“库”功能，但又有多少用户真正在使用呢？我们的习惯依然是将各种文件四处散乱堆放在桌面、硬盘分区目录的各个角落，或者干脆丢在办公室的另外一台电脑中。

如何快捷搜索到我们所需的文件，这是一个必须正视的问题。Windows系统中自带的搜索功能效率实在是太低了，搜索本地硬盘与局域网中的文件速度难以让人满意。如何寻迹觅踪，快速查找到你所需的文件呢？

一、快到令人难以置信：神级文件搜索工具Everything

大多数情况下，我们搜索文件都是通过文件名进行查找——只要隐约记得某个文件的名字，那么如何搜寻到它的藏匿位置自然会有无数辅助软件和Windows自带的搜索功能解决，可以任由喜好自由选择。在这里我们强烈推荐一款名叫Everything文件名搜索工具（**图1**），它的搜索速度可以快到让你难以置信，震惊，甚至感到愤怒——为什么直到现在才知道这么一款神级的搜



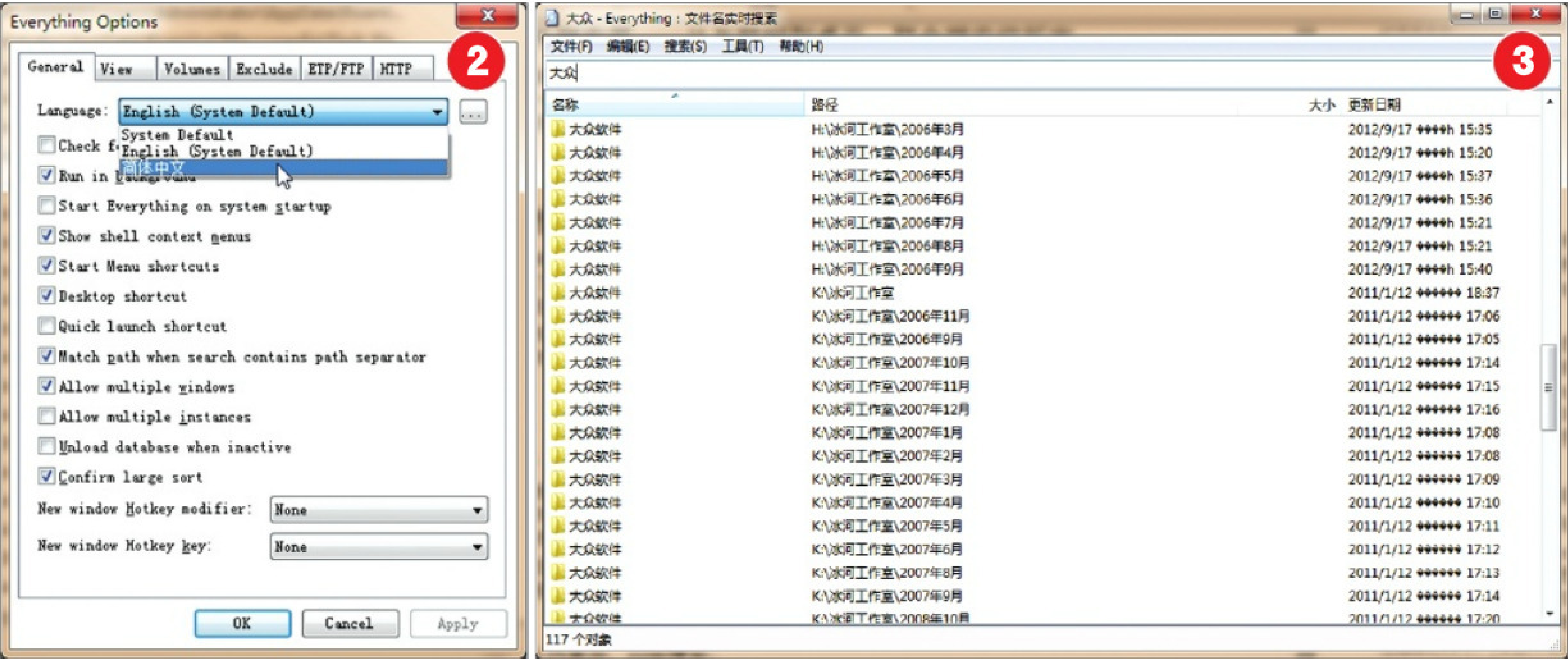
Everything是一款值得我们体验的文件名搜索工具

1.小巧易用，闪电搜索

首先，Everything的体积非常小巧，安装之后所有文件的容量不过几百KB而已；虽然这是一款英文版软件，不过网上已经有相关的中文汉化文件。下载安装之后，我们可以在菜单的“Tools→Options”选项中打开设置对话框，在“General”选项卡中进行设置，切换为中文界面（**下页图2**）。

Everything的界面简洁到只有一个搜索框和搜索列表窗口，在搜索结果框中可以看到很多文件列表。随着在搜索框中逐字输入文件名，搜索

结果的文件列表也在迅速发生变化，文件名输入完毕，搜索结果就已经呈现出来了（图3）。Everything自称是“文件名实时搜索”，其中的“实时”指的就是文件名搜索关键字输入后，可以即时地显示出搜索结果。



输入第一个关键字　　再输入第二个关键字，搜索结果实时呈现

2.Everything为什么会这么快——浅析USN日志索引搜索技术

Everything的搜索速度到底有多快呢？这里有一个很直观的例子。

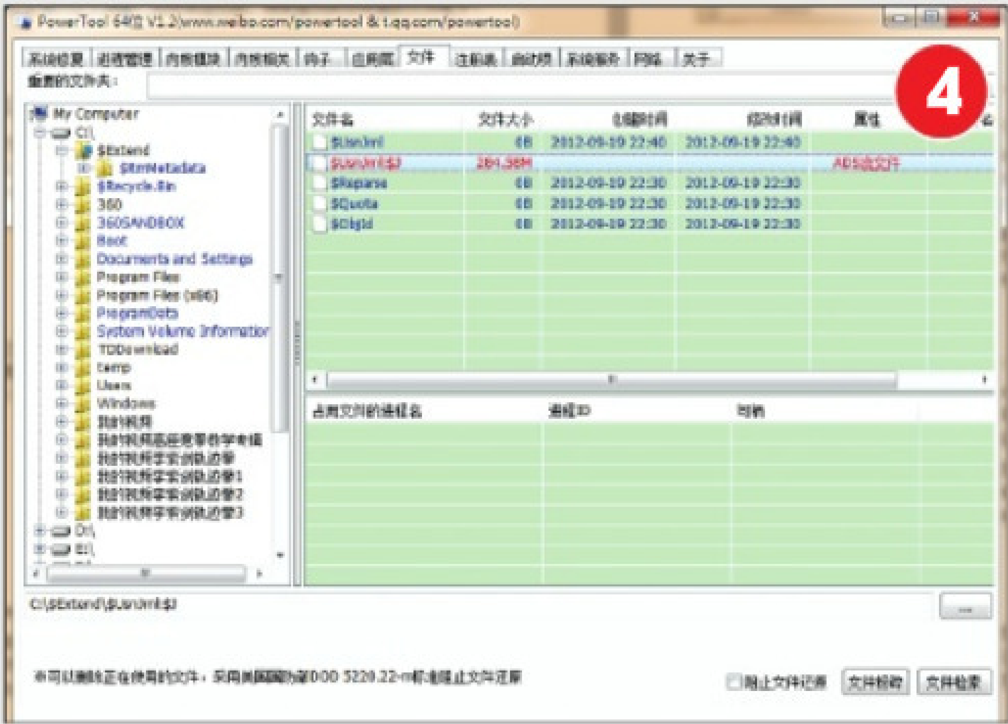
笔者的电脑中安装有3块硬盘，容量分别为1TGB、500GB和120GB。使用Everything搜索3个硬盘中的某个文件时，刚刚输入文件名甚至还没有来得及按下回车，搜索结果列表就已经显示出来了，只用了不到1秒的时间，Everything就将3块硬盘中所有名称相关的文件揪了出来！

为什么Everything的搜索效率会这么高？无论是Google Desktop Search、百度硬盘搜索还是Windows 7自带的搜索功能，都是事先对硬盘中的文件进行索引，并将索引信息保存在数据库中；搜索时先从索引数据库中定位目标，然后再直达目标内容从而完成搜索。但Everything与上面这些搜索工具的原理不同，它使用了一种特殊的搜索技术——NTFS磁盘分区的USN日志索引。

NTFS文件信息秘书——USN日志

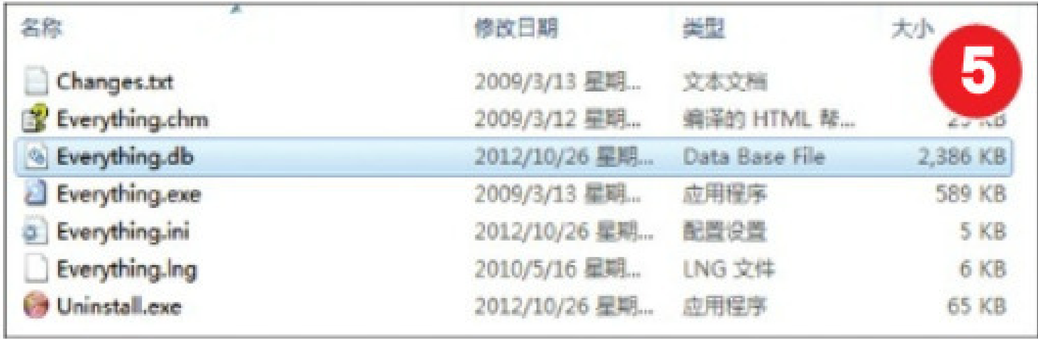
USN（Update Service Number Journal or Change Journal）即“更新序列号”，是Windows系统NTFS分区的一项日志记录功能。USN可在NFTS分区中监视文件和目录的更改数量，记录各种修改时间和修改内容，文件添加、删除和修改的信息都会被记录在USN日志中。

如果我们使用一些磁盘物理底层查看工具浏览NTFS分区，可以发现分区根目录下有一个名为“$Extend”的文件夹，其中的“$UsnJrnl:$*”文件即是USN日志文件（图4）。该文件根据分区大小和文件数量多少，体积大小也各不相同，一般数十GB的分区该日志的容量为200MB左右。



NTFS分区中的USN日志文件

Everything通过NTFS分区的USN日志建立文件数据库，可以节省再次索引硬盘文件的时间。据官网介绍，Everything1分钟可以索引100万个文件；而笔者3块硬盘总共1.7TGB的空间中，加起来也不过存储了不到40万个文件，建立检索的时间没有超过30秒。因此，对于一般用户来说，Everything安装之后几乎可以立即进行搜索，快速建立索引文件达到“搜索零等待”的效果。



小巧的日志索引决定了实时光速搜索

Everything建立搜索的速度非常快，索引数据库文件体积也非常小。索引数据库文件位于安装目录下，名为“Everything.db”，笔者1.7TGB硬盘存储的不到40万个文件，建立的索引文件仅仅2.4MB左右（图5）。如此小巧的索引文件，与Google Desktop Search、百度硬盘搜索等动辄数百MB甚至上GB的庞大数据库文件相比，实在是小巧到了极致——正因为数据库文件小巧玲珑，搜索检索文件的速度才可以如此迅捷（**注：**当然，Everything只能进行文件名搜索，而不像这些桌面搜索软件可提供文件内容搜索功能）。

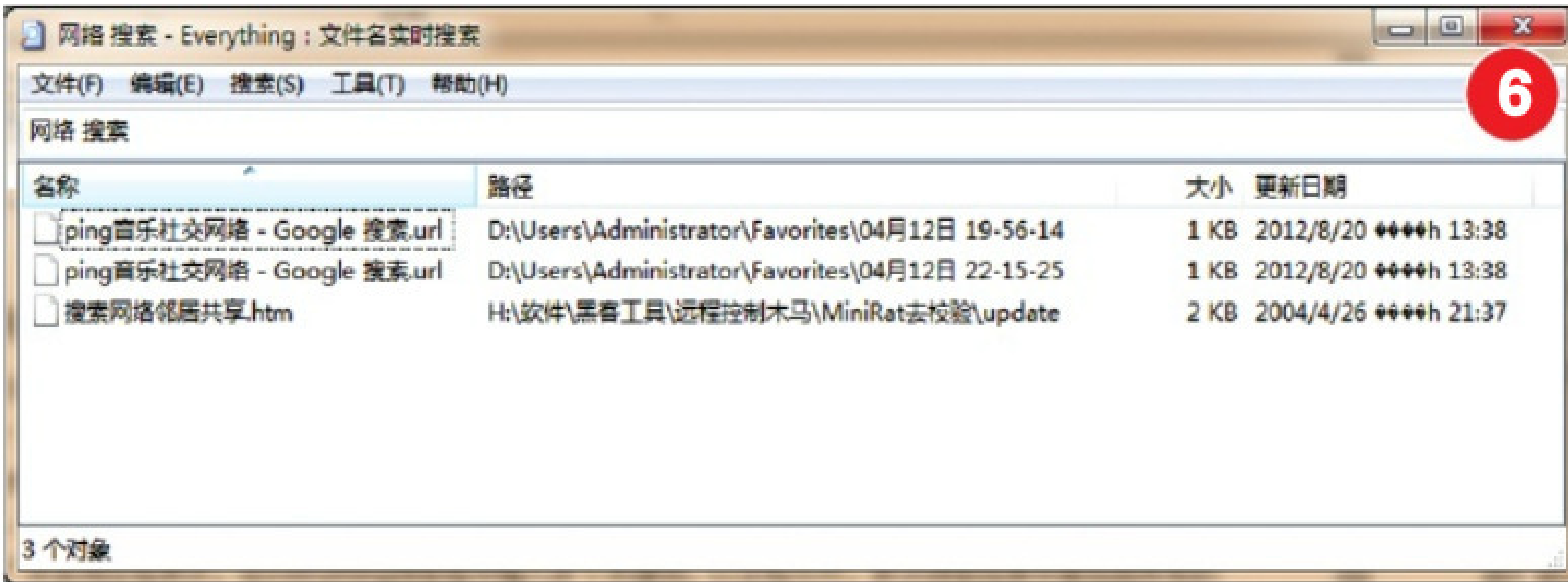
3.用好Everything光速搜索

上文中只是简单地体验了一下Everything的小巧与极速，其实Everything的搜索功能非常强大，使用起来也是十分贴心。

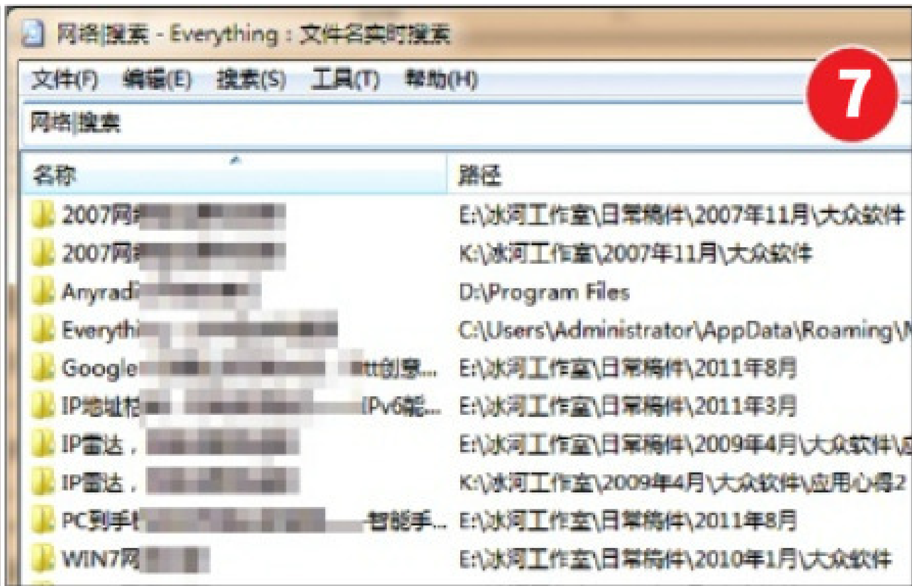
Everything支持多条件搜索，可使用“与”和“或”逻辑关系添加关键字。例如，有时我们记不住文件名或文件名记得不全，就可以利用Everything的多条件搜索功能进行检索。

在Everything搜索框中输入多个关键词，以空格分开即可完成“与”逻辑关系，表示搜索结果中需包括所有的关键词。“或”关系用半角竖线“|”作为分隔符号，表示搜索的结果中包括其中某个关键字。

例如，键入“网络 搜索”（注意，在Everything中无需双引号），可以快速查找到文件名中同时包括“网络”与“搜索”的文件（图6）；键“网络|搜索”，则可以搜索到文件名中包括“网络”或“搜索”的所有文件（图7）。另外，如果要搜索文件名中包含有空格的文件，可添加英文半角引号得以实现，例如“"program files"”。



“与”关系逻辑搜索



“或”关系逻辑搜索

Everything还支持简单的正则表达式搜索，可实现复杂初始条件的搜索。在“搜索”菜单中可以设置完全匹配，匹配大小写与路径等属性。

Everything与Windows的资源管理器集成得相当好，可在资源管理器中通过Everything右键菜单搜索指定的文件夹。如果嫌Windows XP开始菜单中的搜索功能不好用，也可以用RerouteXPSearch工具，将Everything替换融入Windows XP的开始菜单中（图8）。

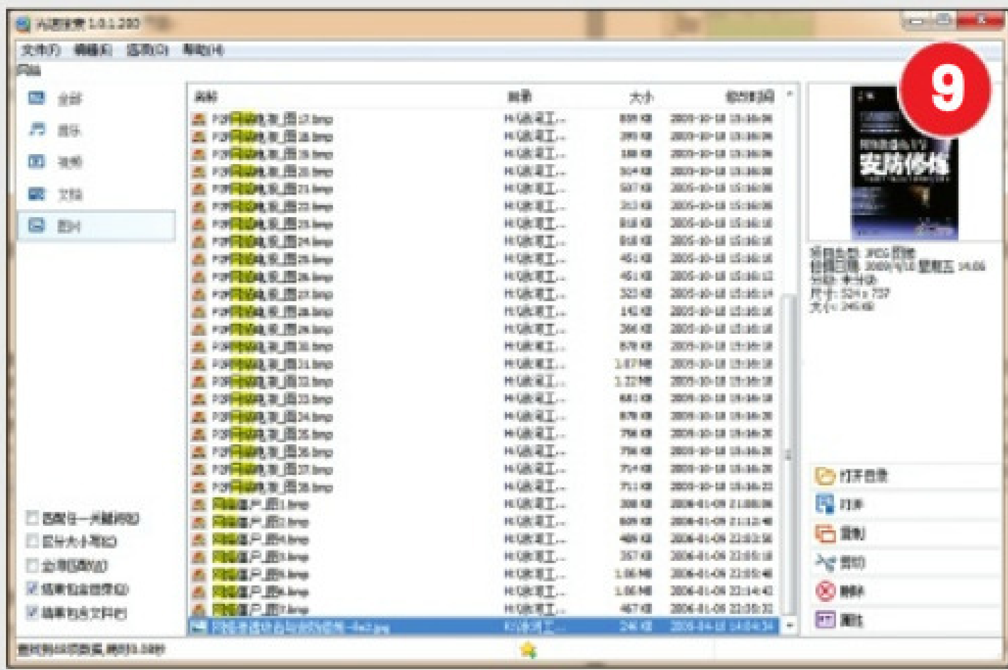


用Everything替换Windows XP开始菜单搜索功能

一些与Everything原理相同的软件

Everything的极速搜索让用户耳目一新，也吸引了许多同类的软件进行模仿。“光速搜索”（finder.sdo.com）便是一款与Everything原理相同，利用NTFS分区USN日志进行文件检索的搜索工具，而且在易用性上还有不少提升。

在文件检索数据库的建立速度与文件搜索速度上，光速搜索完全不会输给Everything，甚至在建立数据库时会更快一些；在软件界面上可以看到光速搜索的左侧有一个文件分类面板，可方便地对搜索结果文件进行二次检索，分类显示图片、视频、文档和音乐等内容；图片、TXT文档一类搜索结果还可以直观地预览显示（图9）。用户也可以在“过滤器”中自定义二次分类项目，设置指定的文件扩展名（图10）。

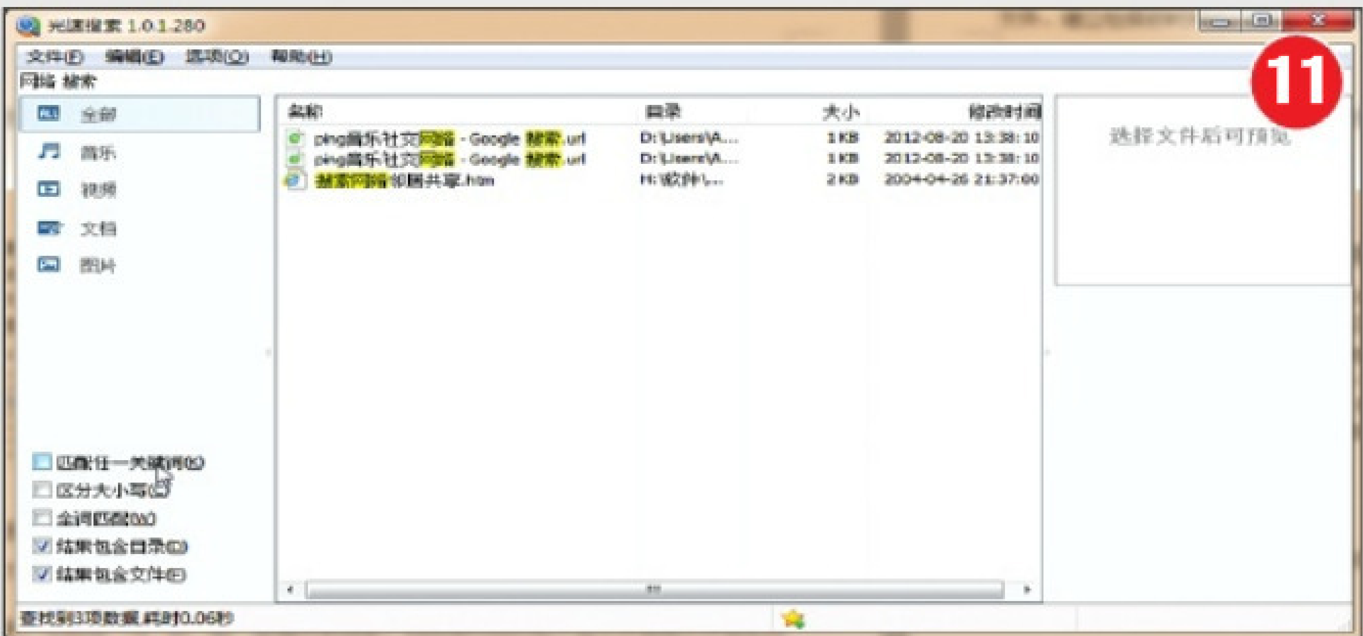


二次分类过滤很实用

在光速搜索中也可以同时输入多个搜索关键词，要区分“与”和“或”的关系，可通过界面左下角的“匹配任一关键词”选项切换。勾选此项，表示“或”关系，搜索结果包含其中任一关键词；反之表示“与”关系，要求搜索结果同时包含输入的所有关键词（图11）。



新增分类过滤器



取消选项表示“与”关系搜索

由于光速搜索是一款国产软件，对于中文的支持自然不是问题，尤其支持超长的中文名文件搜索。另外，我们还可以在设置选项中指定排除某些临时文件夹不进行检索（图12）。

比较贴心的是，光速搜索还会自动在任务栏新建一个搜索框（图13），方便我们进行其他任务时快速搜索文件，能够很显著地提高工作效率（图14）。

除此之外，光速搜索启动后会自动替换系统的“运行”功能。以后按下WIN+R组合键后，就可以直接调出光速搜索升级版本的“运行”功能了（图15），既可直接运行程序命令，也同样可以实现效率极高的搜索功能。



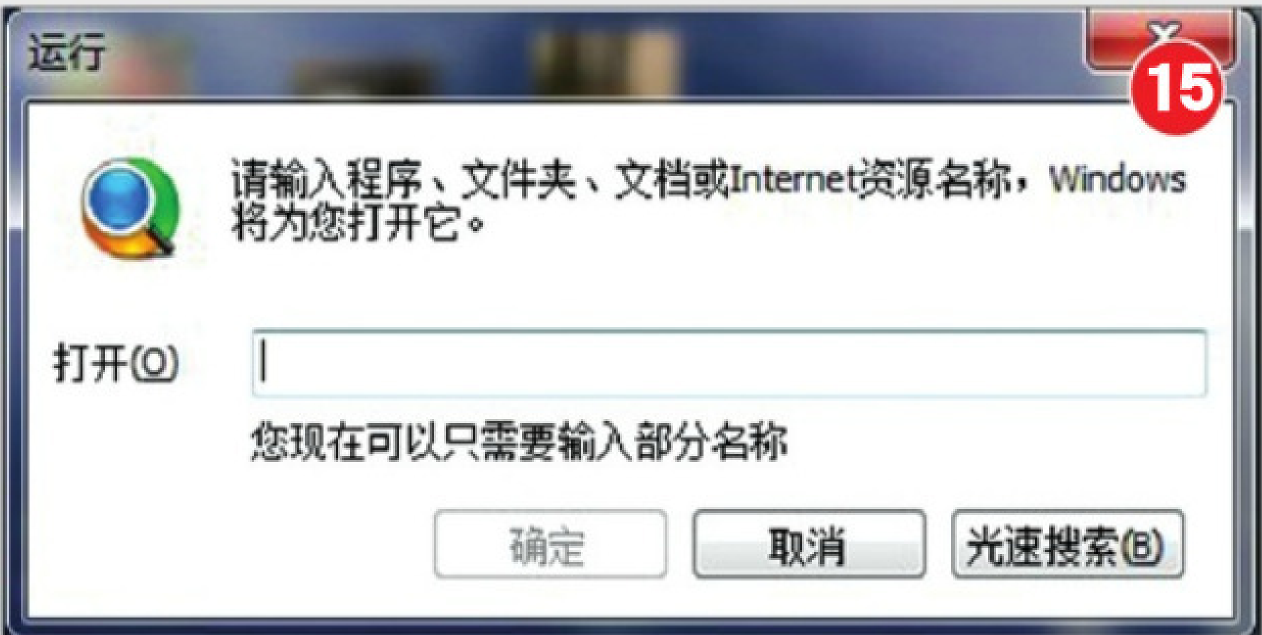
排除指定文件夹



启用任务栏搜索条



方便的任务栏搜索条



升级版“运行”功能

二、非NTFS分区也能快速搜索文件吗？

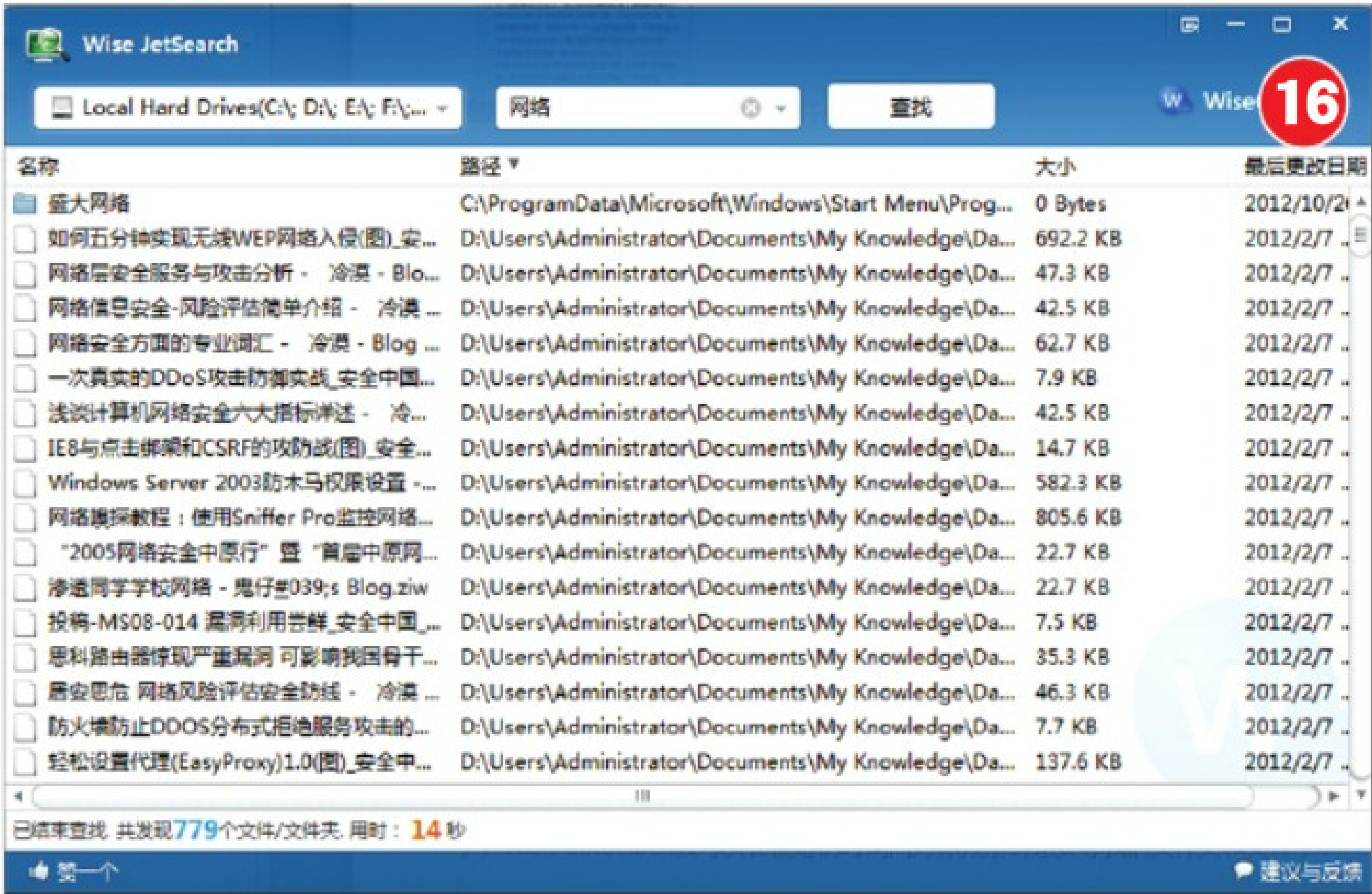
Everything和光速搜索的文件搜索速度之所以快得离谱，是因为利用了NTFS分区的特性。换言之，这两款工具不支持非NTFS格式分区中的文件搜索。虽说如今容量500GB以上的大硬盘早已成为攒机的标配，但在日常使用中依然存在各种特殊需求，例如在U盘、移动硬盘等媒介上使用非NTFS格式分区的情况。此时，Everything和光速搜索就无能为力了，往往会在搜索时漏掉非NTFS分区上的文件，有没有通吃各种分区格式的搜索工具呢？

特别提示：尽管目前网上已经有不少支持非NTFS分区格式的搜索工具，我们依然强烈建议大家将所有分区都转换为NTFS格式，不仅存储利用的效率高，而且搜索速度也是非NTFS分区远远无法企及的。

1.通吃各种分区格式的快速搜索工具Wise JetSearch

Wise JetSearch（www.wisecleaner.com/wisejetsearchfree.html）就是一款支持FAT32与NTFS各种分区格式的硬盘快速文件搜索工具。Wise JetSearch可支持快速搜索的非NTFS格式分区包括FAT32、FAT、exFat等，软件的体积同样小巧轻便，总容量仅为1MB。

Wise JetSearch是一款免费软件，通过菜单“Language”可以方便地切换为中文语言。在Wise JetSearch的驱动器列表中，选择要搜索的NTFS或其它格式分区（默认是选择系统中的所有分区），然后输入搜索关键字，Wise JetSearch就可以在极短的时间内为我们搜索到想要寻找的文件夹或文件了（图16）。在Wise JetSearch中也支持通配符搜索，例如可用星号“*”代表多个字符，问号“?”表示1个字符。



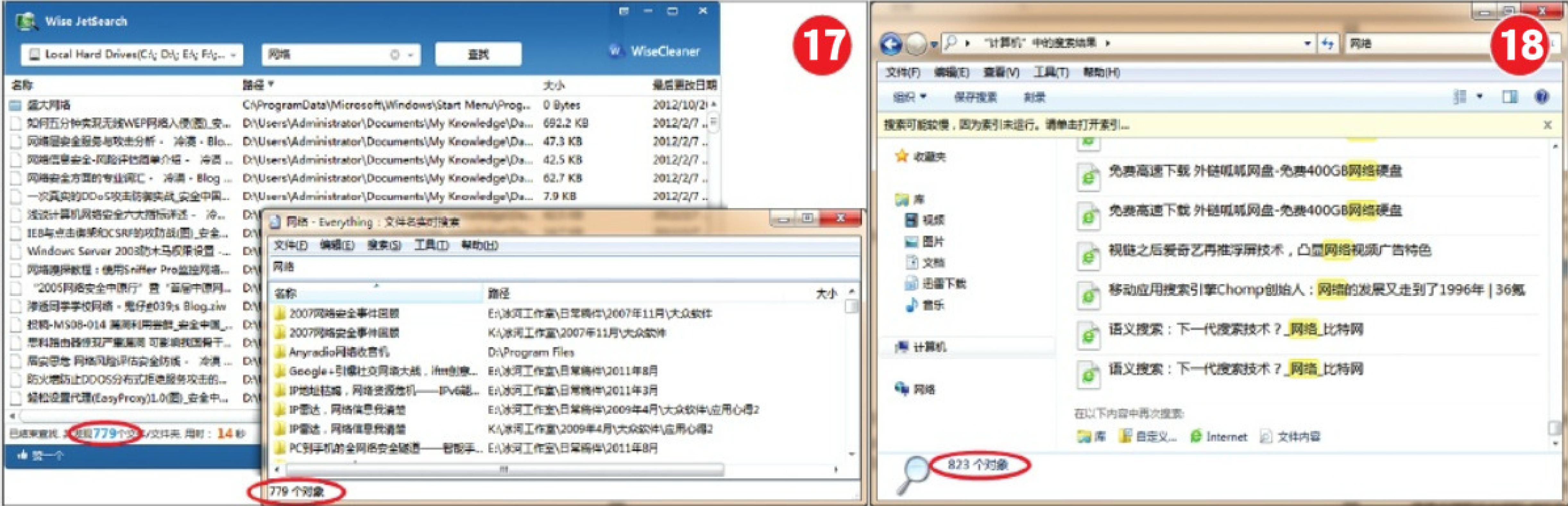
Wise JetSearch通吃各种分区格式

Wise JetSearch的搜索效率当然远远不及Everything和光速搜索，毕竟后两者采用了更先进的技术。不过，Wise JetSearch的搜索速度还是相当快捷，以“网络”为关键字，搜索出笔者1.7TB硬盘中的779个文件结果时，也仅仅花了14秒的时间。当然，检索所需时间的长短与电脑配置有直接关系，如果与Windows 7本身自带的搜索功能进行对比，则可以比较客观地反映Wise JetSearch的实际搜索速度——Windows 7在未启用索引服务的情况下，完成所有搜索一共消耗90秒的时间！很明显，同样在未进行检索情况下，Wise JetSearch的效率要高得多。

提示：Windows 7自带搜索与普通工具的搜索结果不同

在本机上同样以“网络”为关键字进行搜索时，笔者发现Everything、光速搜索和Wise JetSearch所搜索到的结果都是779个（图17），而Windows 7自带搜索功能得到的结果却是823个（图18）。难道这些第三方搜索工具因为速度而牺牲了搜索的质量，导致漏搜许多结果吗？

其实，Windows 7的搜索结果之所以会多一些，原因在于Windows 7搜索返回结果中包含了网页浏览历史记录。事实上，我们本地搜索的目的是硬盘里的文件或文件夹，而网页浏览记录通常是直接在浏览器中搜寻的，因此Windows 7的搜索结果反而有些画蛇添足了。



第三方工具搜索结果数量都是779个　　Windows 7自带搜索结果要更多些

Wise JetSearch还提供了一个浮动搜索面板，自动隐藏在屏幕右上角边缘处，移动鼠标到此处就可以显示出搜索面板（图19），方便在运行其他工作程序时进行快速搜索。



快速搜索浮动面板

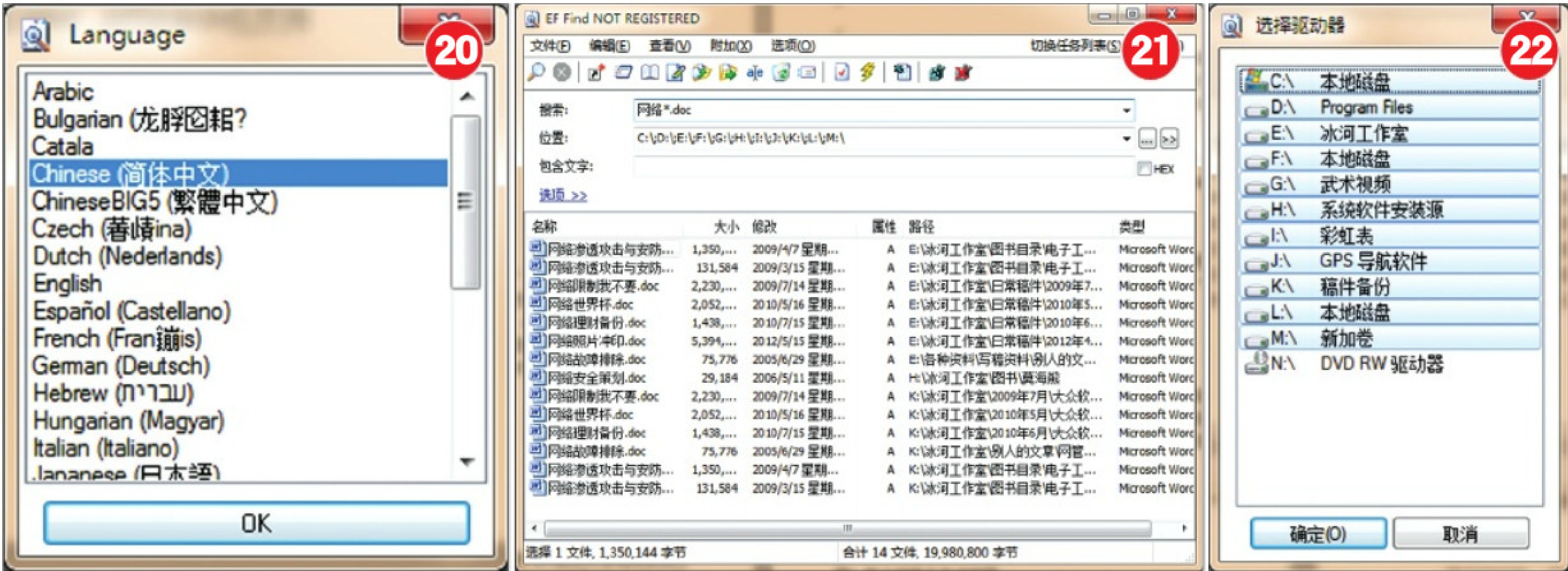
2.EF Find，可搜寻压缩包内文件的编辑工具

Wise JetSearch只支持简单的通配符，需要进行复杂搜索的高端用户可能还是会感觉功能不够强劲，那就来试试这款EF Find吧！

EF Find（www.efsoftware.com）支持添加正则表达式，可实现复杂条件下的精确搜索，同时它还有一项非常独特的功能，即支持搜寻压缩包内的文件。

EF Find也同样体积小巧而功能强大，不需要驻留后台进行索引。而且作为一款国外免费软件，依然全面地提供了中文语言支持（图20）。EF Find支持通配符与正则表达式搜索（图21），需要注意的是，在指定搜索路径时默认只能选择一个驱动器分区，要想完全搜索所有的硬盘分区，需要在列表中同时按下Ctrl键进行多选（图22）。

展开界面中的“选项”设置区，在这里可以设置匹配整个搜索关键词，区分大小写字母以及启用正则表达式搜索等功能。



选择中文语言界面　　通配符搜索方式　　指定多个搜索分区目标

EF Find的压缩包搜索功能也需要在这里开启（图23），支持搜索cab、gzip、lha、rar、tar、tgz、zip和zoo等多种压缩包，还可以设置过滤器，指定文件创建修改日期、体积大小和属性等特定条件（图24）。

我们在程序界面中还可以看到一个"包含文字"输入框，可搜索包含指定文字内容的文件。不过此功能比较简陋，只支持文本文档、HEX文件等普通文档，不支持DOC一类的办公文档。另外，这款软件有个小小的瑕疵，那就是对中文长文件名支持得不太好，过长的文件名往往无法正确显示。

此外，也有许多专用于搜索压缩包内文件的工具。例如Archive Searcher就是一款速度很快的无解压检索压缩文件的工具，支持zip、rar、ace及cab等常见压缩格式，同样支持通配符搜索（图25）。



开启压缩包搜索功能　　设置搜索过滤器　　压缩包文件搜索工具Archive Searcher

三、寻根究底：文件内容搜索

一般来说，文件名搜索已经能够满足大部分用户的搜索需求了。不过某些办公用户在寻找硬盘中某些资料时，往往对文件的名称并无严格限制，仅仅要求满足某些内容特征，这时通常就需要动用文件内容搜索工具了。

1.值得尝试的Windows自带文件内容搜索

从Windows XP开始，系统内置的搜索功能就支持对文件内容进行检索，在Windows 7中此项功能也得到了强化。不过，在Windows 7平台上进行内容搜索时，可能会需要分两步进行，不能像在Windows XP中一步完成。



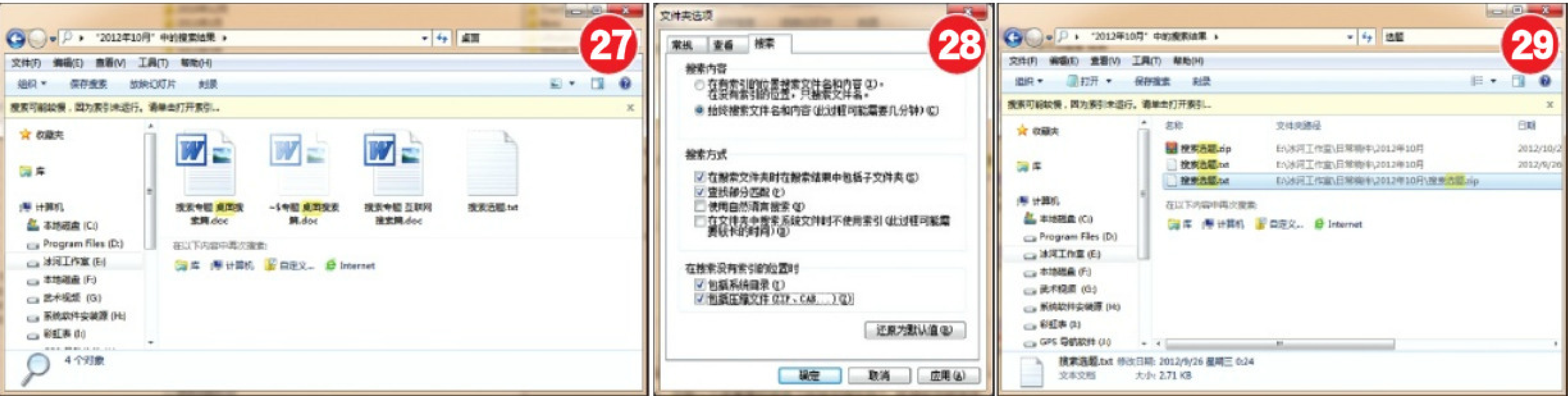
默认返回文件名搜索结果

首先，在Windows 7的资源管理器中打开要搜索的目标路径，例如"我的电脑"或某个指定的分区和文件夹。在搜索框中输入文件内容关键词，回车搜索后，默认返回的是文件名搜索结果（图26）。在搜索结果列表下方，有一个"文件内容"选项，点击后会再次返回文件内容搜索结果（图27）。

这种"两段式"的操作看起来有些繁琐，能不能一步到位地完成文件内容搜索呢？其实，在Windows 7默认开启系统索引服务的状态下，完全可以直接对文件内容进行检索；但是由于很多用户为优化系统而将该服务停用，Windows 7为了提高文件搜索的效率，在未进行文件索引的路径下默认是采用文件名进行搜索。因此，我们只需将此限制取消，无论是否进行了文件索引，都可以直接进行内容搜索。

打开Windows 7的资源管理器，按下Alt键在工具栏上方显示菜单栏。点击"工具→文件夹选项"，打开设置对话框；切换到"搜索"选项卡，将"搜索内容"修改为"始终搜索文件内容"，即可启用内容搜索功能（图28）。从此输入关键词后，无需两次步骤，一步即可完成内容搜索。

另外，在该选项卡中，还有一个很重要的选项"包括压缩文件"项目。启用此功能选项，就可以让Windows 7实现压缩包内搜索服务，不需要使用第三方的压缩包搜索工具了（图29）。不过由于Windows 7不支持rar这种常用的第三方压缩包格



文件内容搜索结果　　启用直接内容搜索功能　　内置搜索压缩包中的文件

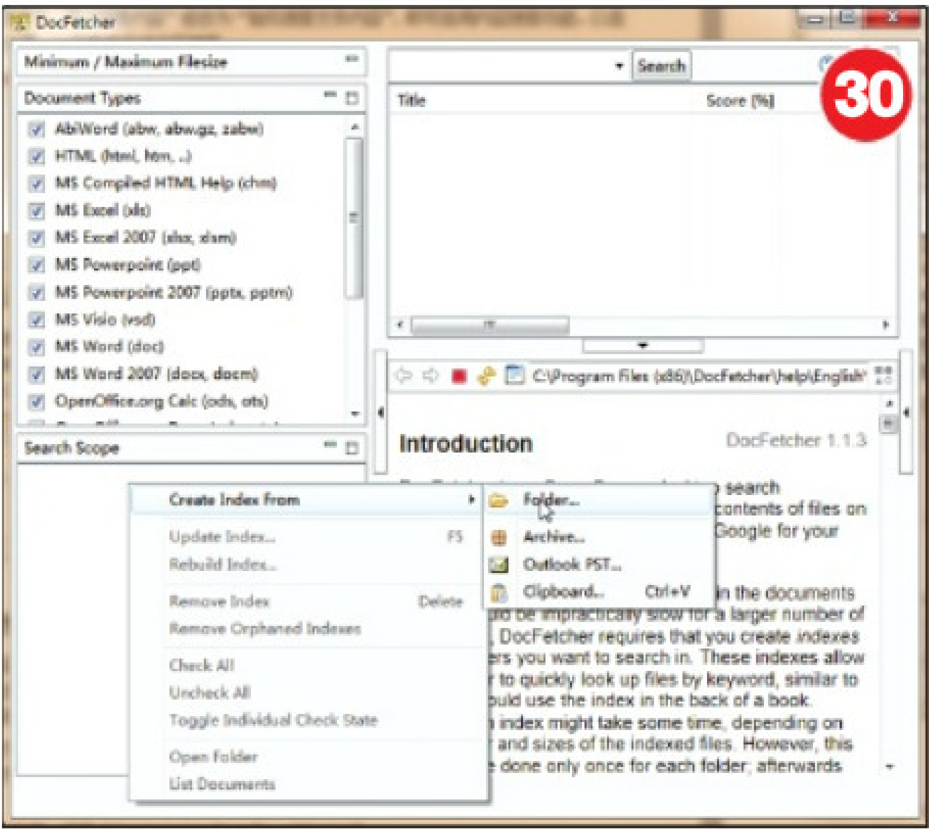
式，因此只能检索ZIP、CAB等标准压缩包内的文件。

2.Docfetcher全文搜索，办公文档一个也不会少

如果只是偶尔进行一下内容搜索，Windows 7内置的搜索功能已经绰绰有余；如果要经常进行内容搜索，而且各种办公文档资料数量繁多难以逐一鉴别，这一功能就显得有些捉襟见肘了。此时，我们不妨选择第三方内容搜索工具，例如Docfetcher（docfetcher.sourceforge.net）。

和Windows 7系统内置的搜索原理类似，Docfetcher进行内容检索需要事先对硬盘上的文件内容进行索引。不过，Docfetcher的便捷之处在于可以由用户主动指定索引的文件夹和文件格式。

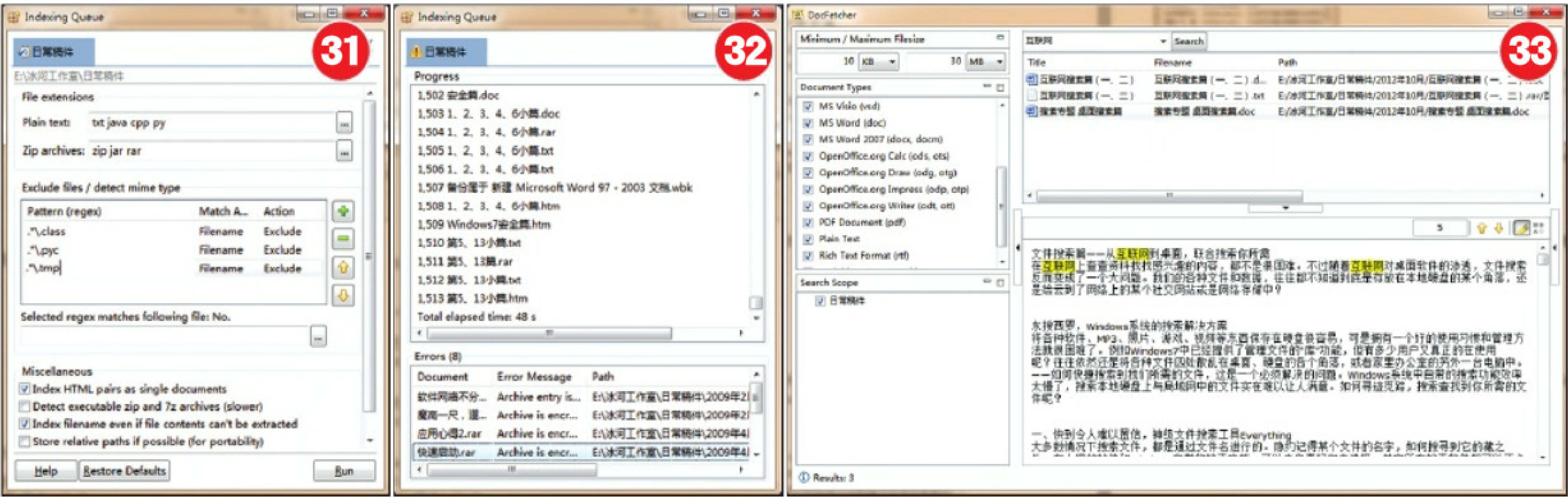
在Search Scope框架中点击右键，选择“Creat Index From→Folder”（图30），即可打开索引设置对话框。在“Plain Text”中可以添加设置要索引的文本类型文件后缀；在“Zip Archives”中则可设置要索引的压缩包文件后缀，我们可以把.rar格式也添加进去；在“Exclude files”中可以手工添加无需索引的文件类型，例如要忽略.tmp临时文件，可添加“.*\.tmp”（图31）。设定完毕后点击“Run”按钮，即可开始创建索引文件。


创建文件夹索引

DocFetcher可以把目录设置到我们最频繁存放文档的文件夹，而不是索引整个磁盘，这样就相当于变相提高索引速度了。DocFetcher创建的索引数据文件体积比较小，执行搜索时效率也很高。另外，在建立索引文件时偶然会显示一些文件索引失败，这通常是由于压缩包设置了密码造成的（图32）。

创建索引成功后，就可以进行文件名和内容搜索了。DocFetcher支持进行多种格式文档的内容搜索，包括Html、TXT、PDF、chm、rtf、Office文档（doc、xls、ppt、docx、xlsx、pptx）、OpenOffice文档（odt、ods、odg、odp）和AbiWord文件（abw、abw.gz、zabw）等等，基本上囊括了所有的流行文档格式。在DocFetcher中，多个搜索关键词的逻辑关系可用空格表示“或”，用“and”可以表示“与”。例如，搜索“网络 and 搜索”，表示返回文件名或文件内容中同时包含“网络”与“搜索”的文件列表结果。

对于搜索结果，DocFetcher左侧边栏中还提供了几个选项进行筛选，可以指定最小和最大文件的体积，筛选文件类型等等。尤其方便的是，在搜索结果中点击任意文件，将在预览区加载显示文件的内容（图33），并高亮显示文档中的搜索关键词，以及在文档中不同关键词位置间进行跳转。这对于搜索DOC等各种办公文档极为方便，可让我们不必打开文件就能看到文件内容是否为自己所需。

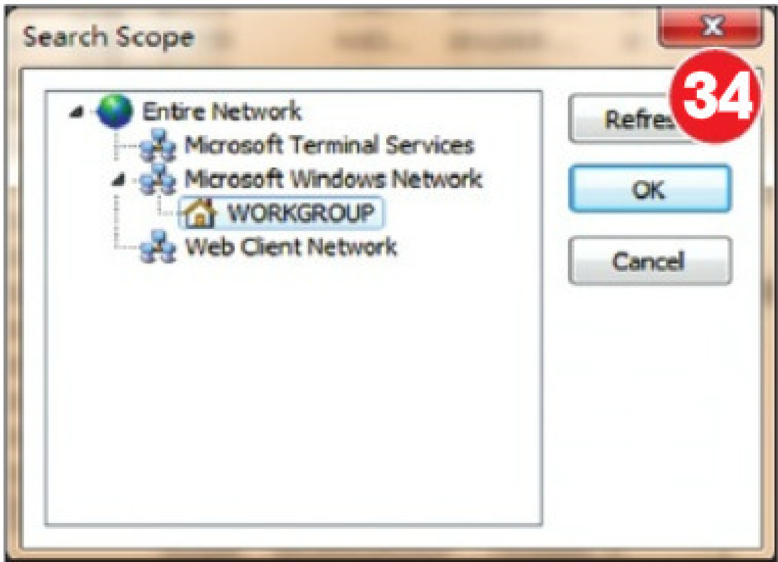

索引选项设置　　加密的压缩包创建索引失败　　预览DOC文档并高亮显示搜索关键词

四、局域网共享资源，目标文件何处寻？

如今，我们可以用台式机、笔记本和智能平板组成家庭网络，办公室中也有多台工作站组成的工作组，在这种环境下，我们应该如何判断自己需要的文件在局域网中的存放位置呢？很多时候，我们必须对局域网所有共享资源进行一次彻底的搜索。

局域网搜索软件很多，LAN Search Pro（www.softperfect.com/products/lspro/）便是一款搜索速度较快、可灵活指定搜索目标的绿色工具。

LAN Search Pro的使用方法很简单，点击工具栏上的“Search Scope”按钮，打开局域网设置对话框，点击Refresh按钮便会自动检测当前所处的局域网家庭组或工作组（图34）。选择后点击“OK”，然后再输入关键词（多个关键词可用半



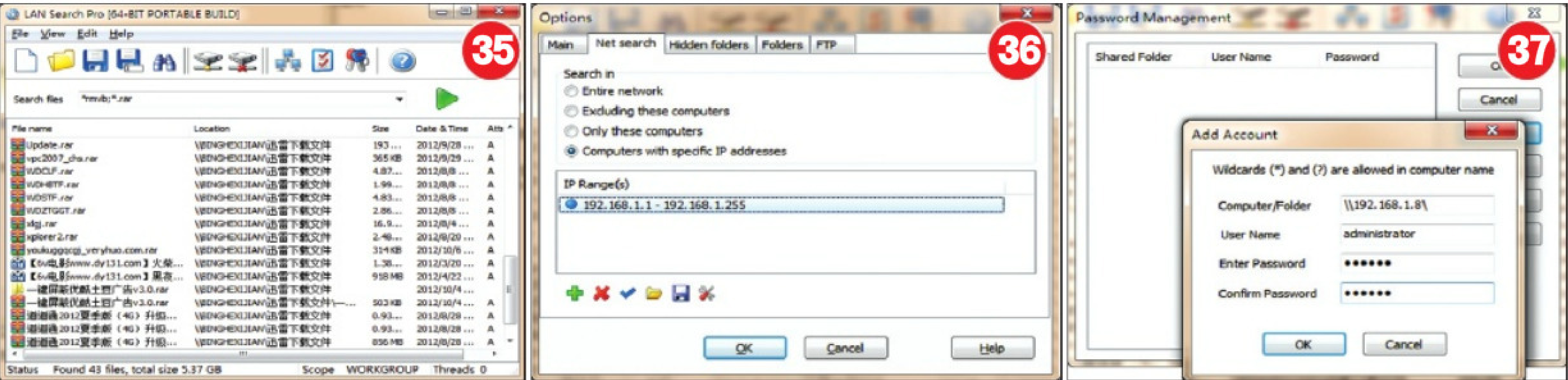
选择搜索范围

角分号隔开），回车后就可以进行搜索了（图35）。

在局域网中，有些电脑隐藏了计算机名，只能用IP地址的方式进行访问。此时可在“Options”对话框“Net Sarch”选项卡中，勾选“Computers with Special IP address”项，使用IP地址段的方式指定搜索范围。如果不确定局域网中其它电脑的IP地址，可根据本机的IP地址进行设置，例如本机IP地址为192.168.1.*，那么可指定IP地址段为“192.168.1.1-192.168.1.255”（图36）。在这里还可以排除搜索某些指定IP的电脑共享资源。

图36 指定IP地址段搜索范围

也有些局域网共享资源设置了访问密码，可预先保存访问密码，让LAN Search Pro直接连接验证进行搜索。点击工具栏上的“Password Management”按钮，打开密码管理管理窗口，点击Add按钮进行添加即可（图37）。



搜索到局域网共享资源　　指定IP地址段搜索范围　　添加共享访问密码

下篇 巨细无靡，不要错过任何网盘中的宝藏

随着云存储的兴起，除了本地硬盘或局域网，云盘和云相册等网络空间也成为了保存资料文件的新选择。不过，“保存”仅仅是收集文件的一方面，“检索”同样是不容忽视的另一项功能——对于云存储空间来说，要想搜索保存在其中的文件资料，必须得打开网页或客户端，一个一个地进入各个云盘和云相册中去手动搜寻吗？

答案当然是否定的。

一、将互联网搜索入口搬到桌面

1.“云即本地，本地即云”——AsLocal网盘搜索

“网盘总是越大越好，不管百度云网盘、360云盘还是QQ中转站都来注册一两个账号吧！”——于是网盘的使用空间变得越来越大，存放的资料也变得越来越多，但管理搜索也变得越来越麻烦了。有没有一款工具可以让我们像管理电脑中的硬盘空间一样，将所有网盘整合在本地进行操作管理呢？

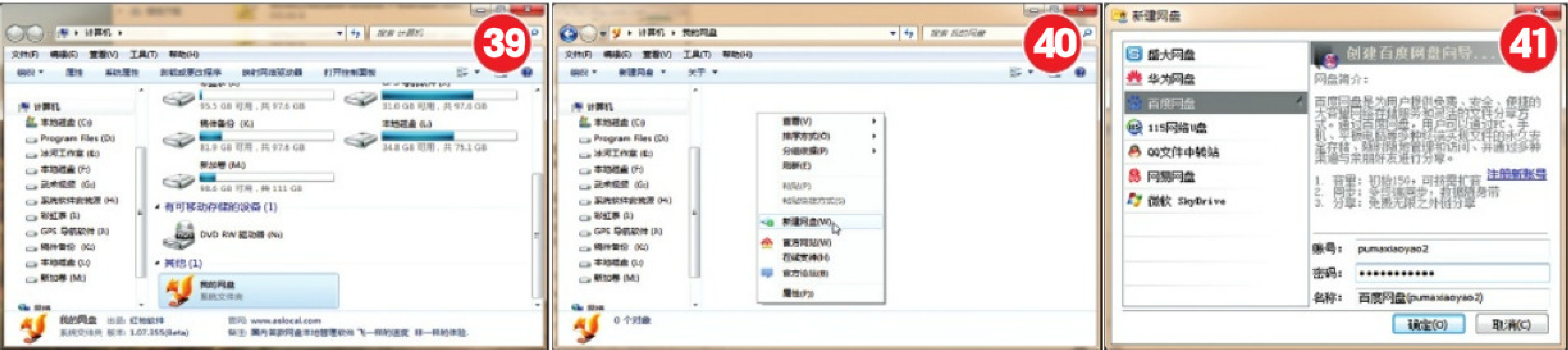


AsLocal网盘本地管理专家

“AsLocal网盘本地管理专家”（aslocal.com）就是一款网盘集中管理客户端软件（图38），通过系统外壳拓展的方式，实现了网络云存储和本地浏览器的无缝接合，我们可以像操作本地文件一样方便、快捷地管理所有网盘文件。

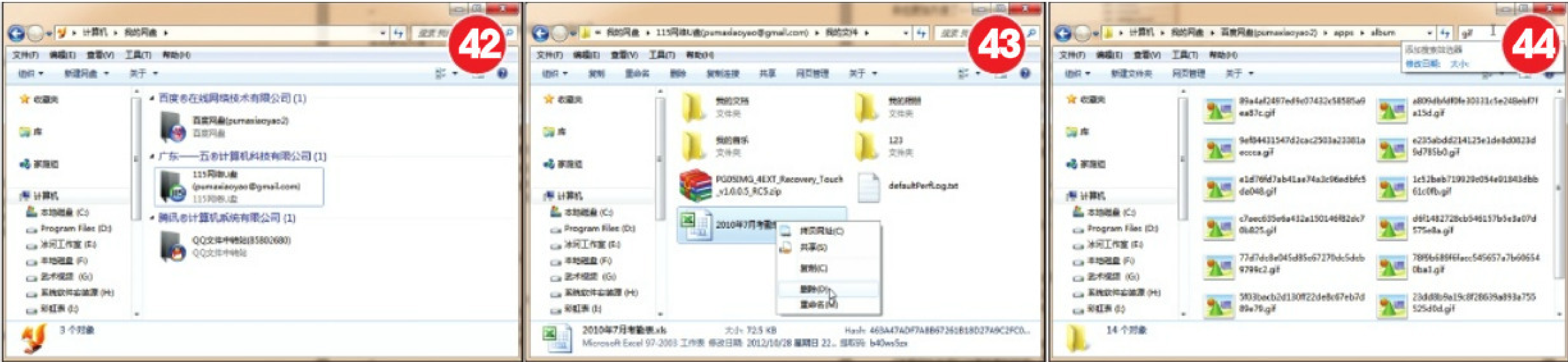
AsLocal的使用非常简单：下载客户端并安装后，在“我的电脑”中就会多出一个名叫“我的网盘”的驱动器图标（图39）。乍看之下与简单的云盘很相似，可以通过建立虚拟驱动器像管理本地文件一样管理网盘内容，不过AsLocal的真正强大之处在于支持同时管理多个网盘。目前，AsLocal提供了包括百度云、盛大、 网易网盘、腾讯中转站、115网盘、Skydrive和华为网盘在内的多款流行网盘支持。而且AsLocal已经和多家网盘厂商达成了合作协议，日后将会支持数量更多的网盘服务。

进入“我的网盘”，点击鼠标右键，选择“新建网盘”命令（图40），开始添加常用的网盘。选择要捆绑的网盘类型，然后输入账户和密码（图41），点击确定即可以完成网盘的添加。



添加本地网盘驱动器图标　　开始添加第一个网盘账号　　网盘账号密码设置

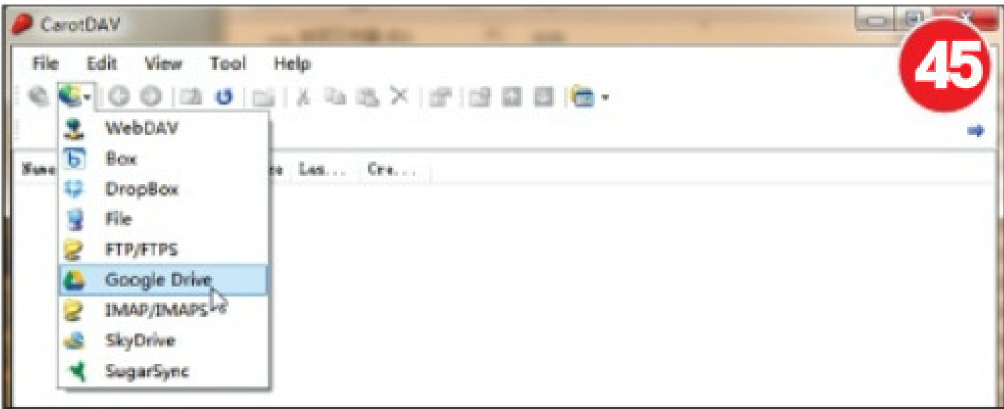
添加所有网盘账号到“我的网盘”之后，就可以直接在本地对网盘保存的文件进行管理（图42）。要想上传和下载文件，直接复制粘贴到网盘中即可，甚至直接用鼠标拖放到网盘图标上也行（图43），操作方式和使用U盘、本地硬盘没有任何区别。当然，要想搜索保存在网盘中的文件，也是同样方便（图44）。



AsLocal本地管理多个网盘　　管理网盘与操作本地硬盘的方法一样　　搜索网盘中的gif图片

2.丢掉所有网盘客户端——搜索管理国外网盘的CarotDAV

AsLocal主要支持的依然是国内的主流网盘，如果常用的是国外流行的网盘空间，例如Dropbox、SkyDrive、Google Drive或者SugarSync之类，那么AsLocal就无能为力了。在这种情况下，我们可以选择CarotDAV。



新建网盘管理

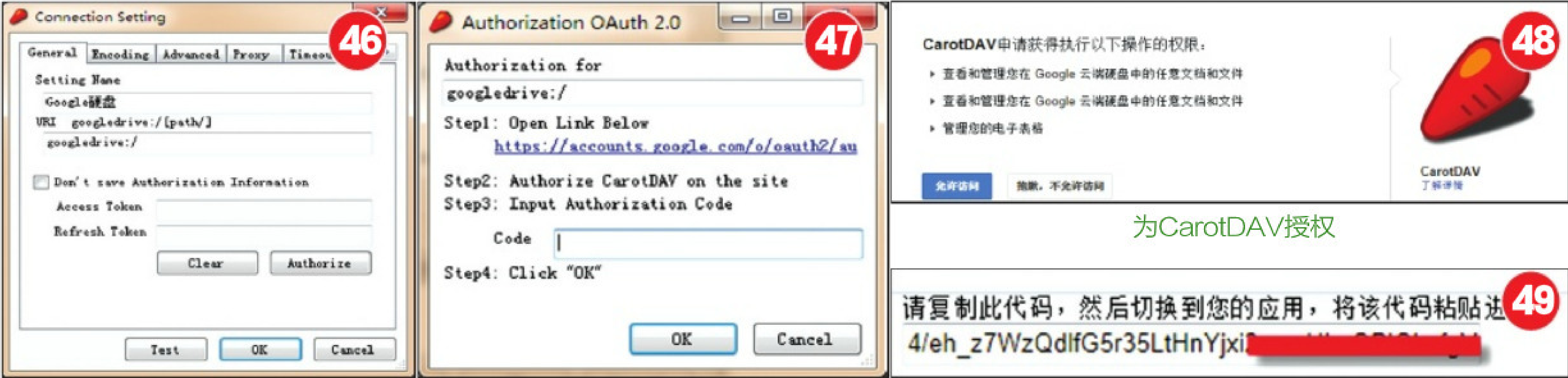
CarotDAV也是一款免费通用的网盘客户端工具（rei.to/carotdav_en.html），可以将不同网盘整合在本地进行管理。值得一提的是，这款软件还支持添加管理WebDAV、FTP和IMAP等服务器，搜索网站和FTP文件、邮件等都很方便。

安装运行CarotDAV后，点击工具栏上的“New Connection”按钮，在弹出菜单中选择要加入的网盘类型（图45），即可添加网盘。例如这里要添加Google硬盘，在“Settings Name”中输入标识网盘的名称，点击“Authority”按钮（图46）打开授权验证对话框。

在授权对话框中点击“Open Link Below”下的Google授权链接（图47），打开Google Driver登录页面；输入自己的账号及密码，登录后点击“允许访问”，授权CarotDAV查看和管理Google Driver的权限（图48），然后会返回一串授权代码（图49），复制这串代码，粘贴到刚才授权窗口中的“Code”位置上。

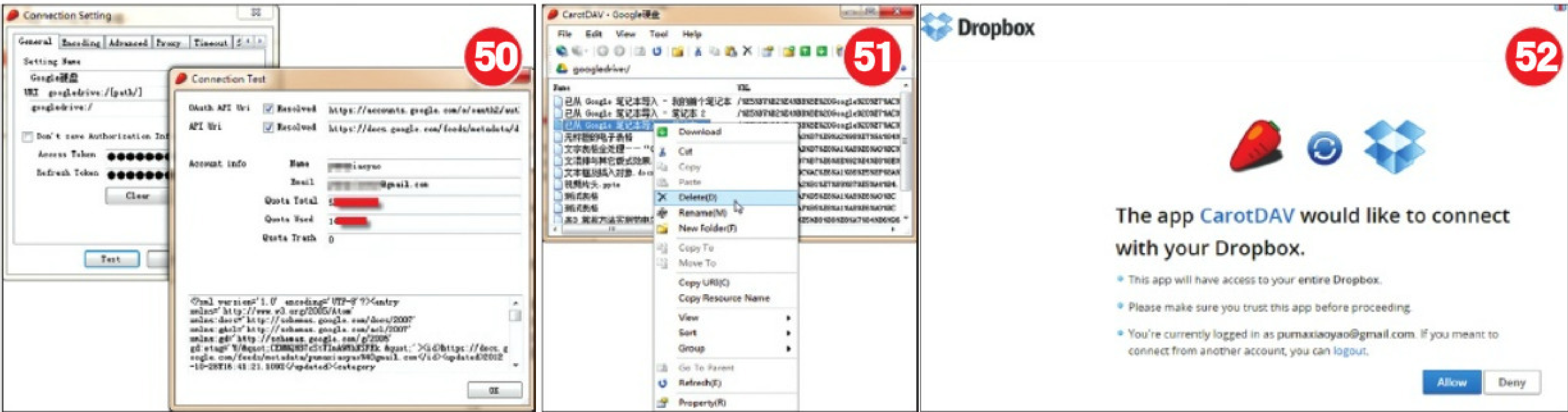
准备就绪后，点击OK按钮，自动生成并保存“Access Token”和“Refresh Token”信息。点击“Test”按钮，可验证是否能正常登陆。如果返回如图所示的网页代码信息，则表示验证成功（图50）。完成添加后，我们就可以直接通过CarotDAV搜寻管理保存在Google Driver中的文件资料了（图51）。

Dropbox、SkyDrive等网盘的添加方式也与Google Driver差不多（图52），同样采用了OAuth认证方式进行文件管理授



为CarotDAV授权

设置网盘名字与验证方式　　授权验证对话框　　获得授权代码



登陆验证成功　　直接管理Google Driver文件　　Dropbox为CarotDAV授权

权。CarotDAV本身不获取或保存用户的网盘账号与密码信息，而是通过提取返回的授权信息进行验证登陆。这种验证方式保证了使用上的安全，不必担心自己的网盘账号和密码会被CarotDAV窃取泄露。

提示：关于OAuth验证方式

OAuth是由Blaine Cook、Chris Messina、Larry Halff 及David Recordon共同发起的，目的在于为API访问授权提供一个开放的标准，1.0版的规范于2007年12月4日发布。

OAuth 协议为用户资源的授权提供了一个安全、开放而又简易的标准。与以往的授权方式不同之处在于，OAuth的授权不会使第三方触及到用户的账号信息（如用户名与密码），换言之第三方无需读取用户的用户名与密码就可以申请获得该用户资源的授权，因此OAuth是非常安全的。

3.添加网络搜索入口——Windows 7联合搜索

数据文件除了保存在本地，还常常保存在网络上。尤其是在企业、公司等局域网环境中，经常出现遍寻本地硬盘文件夹却找不到自己所需的资料，只有重新打开浏览器到网络上搜索相关内容的情况。如果在使用Windows资源管理器搜索本地文件时，也能顺便搜索网络资源岂不是更方便？其实，在Windows 7中已经提供了一个类似的搜索功能，即“联合搜索（Search Federation）”，可以方便地将互联网搜索入口添加到资源管理器搜索栏中。

为了提升Windows系统的搜索能力，微软在Windows 7的桌面搜索中整合了一项名为“联合搜索（Search Federation）”的新功能。联合搜索技术让用户可以通过本地计算机搜索互联网上的内容，例如可以通过自己电脑中的资源管理器搜索存放在Flickr上的图片文件。



安装Flickr搜索连接器

目前，微软下载中心已经发布了许多常用网络服务的搜索连接器，也有许多第三方搜索连接器可供下载。所谓搜索连接器就是让普通用户在资源管理器中，添加使用指定网站联合搜索功能的插件。例如这里我们下载了一个Flickr的搜索连接器（http://www.istartedsomething.com/flickrsearch/），下载后的文件后缀名为.osdx，直接双击即可安装（**图53**）。

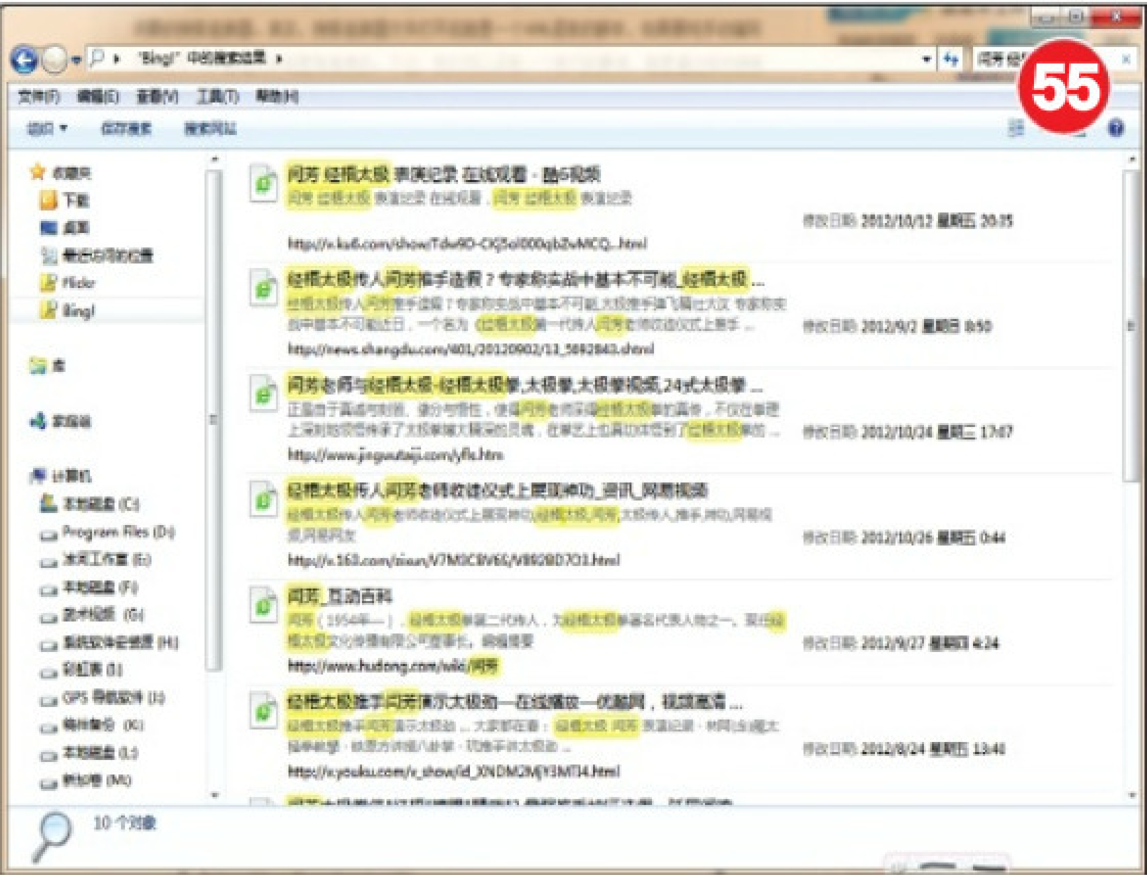
安装完成后自动打开Windows 7资源管理器，切换到Flickr搜索连接器模式，也可以手动在左侧列表的“收藏夹”中进行选择。在资源管理器原来的搜索框中输入关键词，即可自动连接到Flickr上进行搜索，并返回相关的搜索结果图片列表（**图54**）。



资源管理器的Flickr搜索入口

此外，我们还可以添加Bing、Yahoo、Youtube和Facebook等常用网络服务的搜索连接器（http://www.sevenforums.com/tutorials/742-windows-7-federated-search-providers.html），直接从Windows7搜索框中搜索互联网网页与社交网站等内容（**图55**）。另外，点击窗口上部的“预览”按钮，窗口界面将自动分成3部分，点击中间窗格中的某一项搜索结果，其内容就会在右侧显示预览（**图56**）。

联合搜索技术基于OpenSearch和RSS格式，它的标准是开放性的，因此用户可以轻松地打造自己的个性搜索工具。企业公司等利用联合技术，不需要部署第三方工具就能够在本地实现整个局域网的数据文件搜索。



进行Bing联合搜索



预览搜索结果网页内容

二、快速搜寻散布于网络的文件，云服务整合搜索

各种文件资料除了保存在网络云盘中外，还有可能散布在云办公、云笔记本和社交网络等各种网络服务中。如何才能快速地从这些网络服务中检索自己所需要的资料呢？各种云数据整合搜索服务，可以方便快捷地对网络数据进行汇集检索。

1.19岁高中生挑战Google，用Greplin搜索你的私人数据

无论是社交网站的内容，还是保存在云端加上密码保护的个人数据信息，都是Google搜索无法触及的东西。正因如此，一位19岁的以色列高中生Daniel Gross，开发出了一款名叫Greplin的搜索引擎（图57），尝试挑战以Google为代表的传统搜索。

Greplin起初的开发意图，源于Daniel Gross的一次笔记本电脑意外丢失事件。这次经历让他发现，其实丢失的笔记本上根本没有什么重要的数据文件，因为所有的文件资料都通过云存储收容在了网络服务器上。正是由于云数据存储已逐渐取代了本地数据存储，所以Daniel Gross决定开发一款整合各种云服务的搜索引擎，用于访问Facebook、Twitter、Google文档和Salesforce等各种流行的网络服务数据内容。Greplin就是这样诞生的。

Greplin被称为“私人搜索引擎”，顾名思义便是用于搜索各种在线社交数据和云存储办公文档。Greplin刚刚上线就获得70万美元投资，并在数个月后再次接收400万美元的资助。目前，Greplin已改名为Cue（www.cueup.com）（图58）。

注册Cue成功后，首先要将自己需要进行搜索的网络服务添加捆绑到Cue中（图59）。以添加Google Docs在线文档为例，输入要捆绑的服务账号（图60），点击“Continue”后，确认要选择绑定的Google服务，可以同时添加Gmail、Google Calendar和Google Contacts等服务（图61）。点击“Confirm”按钮，登陆自己的Google账号，并确认为Cue服务授权允许访问Google各服务数据信息（图62）。

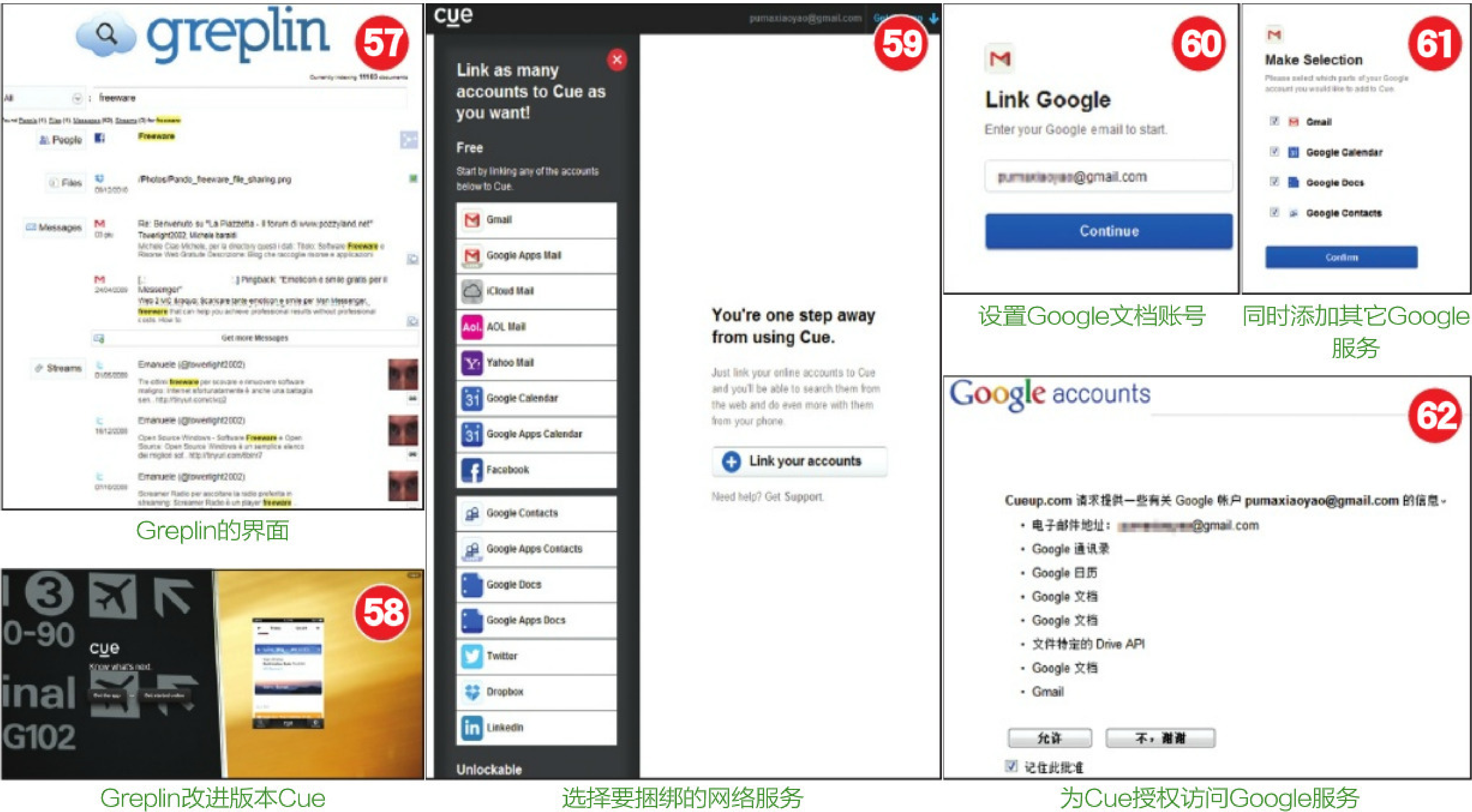


图57 Greplin的界面
图58 Greplin改进版本Cue
图59 选择要捆绑的网络服务
图60 设置Google文档账号
图61 同时添加其它Google服务
图62 为Cue授权访问Google服务

利用同样的方法，我们也可以绑定其他社交网络服务与云存储服务账号。目前Cue除了支持Twitter、Facebook、LinkedIn和Yammer等社交服务之外，还支持Google Apps、Dropbox、Google Calendar、Google Docs、Evernote、Salesforce、Box.net、Basecamp、Google Voice、Google Reader和Google Contacts，以及Gmail、Yahoo Mail、iCloud Mail等主流邮件服务。

绑定完毕账号密码，我们之后就可以随时在Cue中搜索自己发布保存在各种网络服务中的文件与数据信息了。输入搜索关键词，在左侧选择要搜索的服务名称，也可以直接选择“ALL”搜索所有绑定服务（图63），可以看到返回的结果文件与数据信息

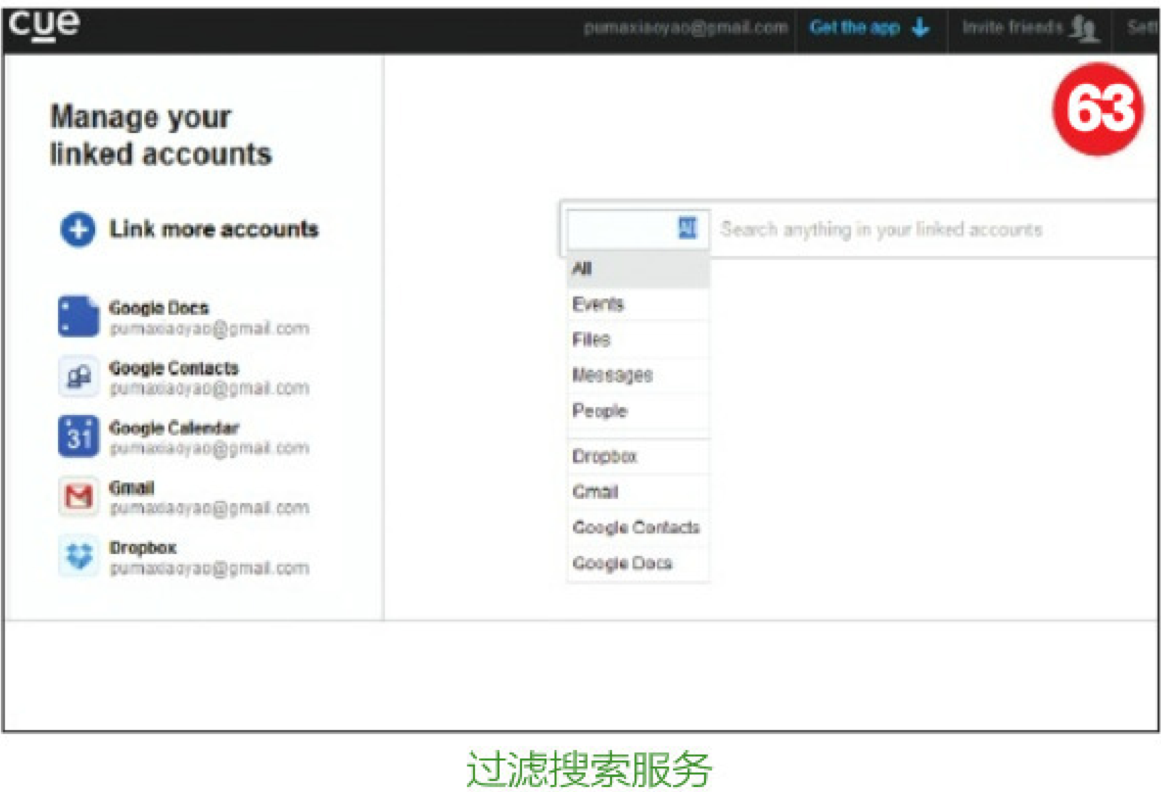


图63 过滤搜索服务

非常多。Cue提供了分类过滤功能，能够选择分别显示People（联系人）、Messages（邮件和消息）、Events（日程、事件）、Files（文档文件）等搜索结果（图64）。

Cue提供了非常强大的搜索功能，可以实现即输即搜的实时检索效果，而且还支持文件内容搜索。输入某个关键词时，不仅能够搜索匹配的文件名，还可以显示文件内容中包含关键词的结果（图65）。

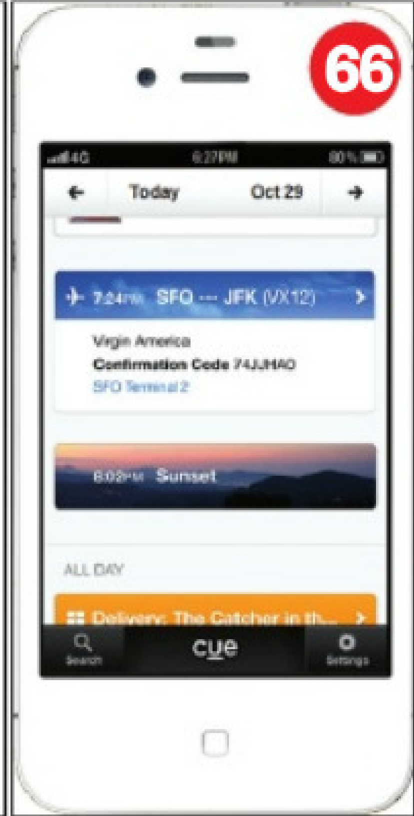
此外，Greplin还推出了iPhone客户端和一款Chrome浏览器插件（图66），前者可以让我们随时随地搜索私密的云端数据。后者则可以在Chrome浏览器中轻松地搜索自己保存在云端的所有内容。



返回搜索结果



返回文件内容搜索结果



iOS平台Cue客户端

2.CloudMagic，手机随时搜索你的云端数据文件

Greplin/Cue提供了iPhone客户端软件，不过对于Android平台的使用者就只能说声抱歉了。其实还有一款名为CloudMagic（cloudmagic.com）的服务（图67），也提供了和Greplin/Cue相同的功能，帮我们搜索各种云端数据文件。



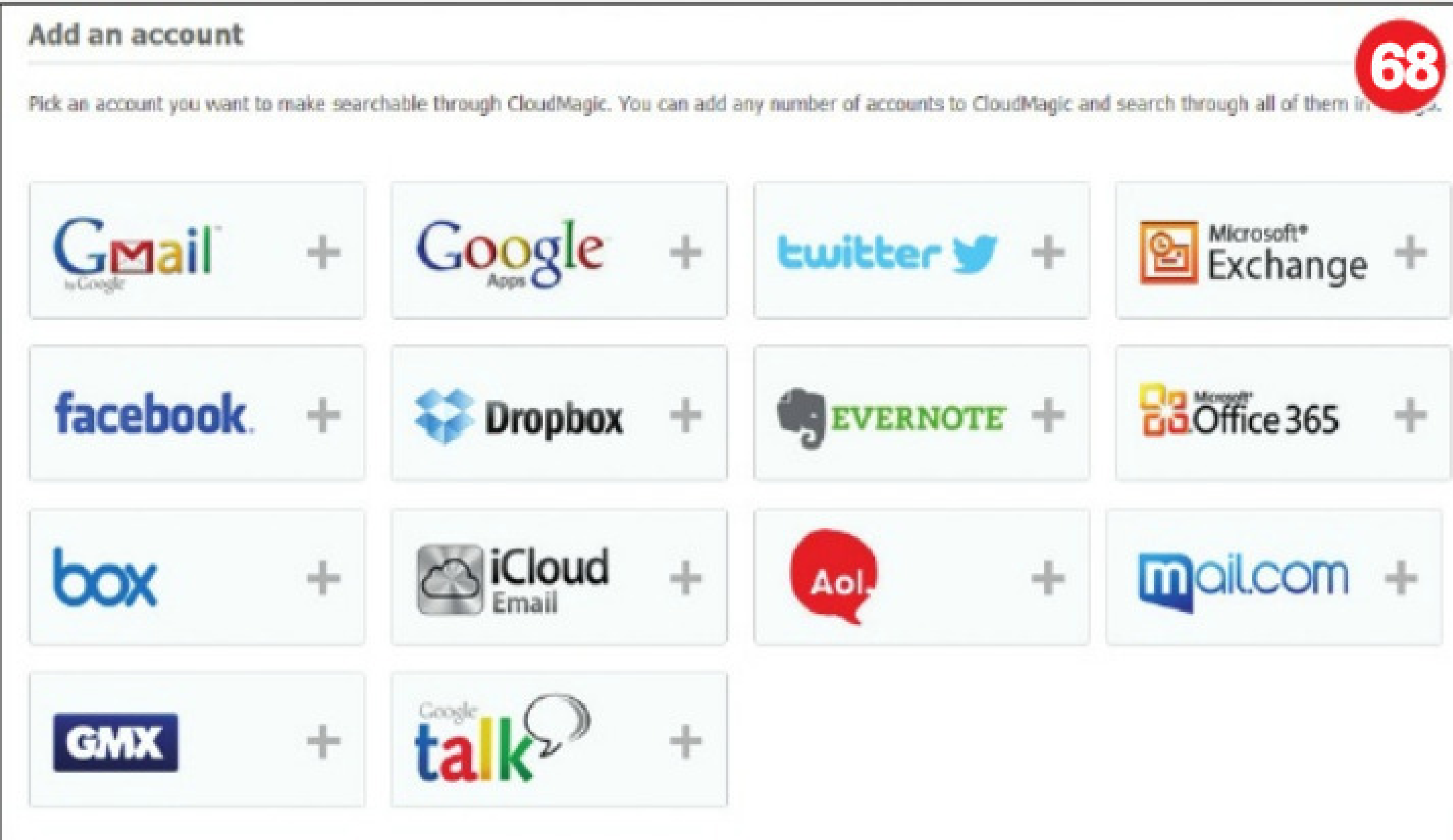
CloudMagic云数据搜索

CloudMagic是一款跨平台的搜索工具，起初只是一款浏览器插件，可以帮助用户更加方便快捷地搜索Gmail里的内容。后来CloudMagic推出了iOS和Android版本，并加入了搜索Google Docs、Google Cantacts、Google Calendar和Twitter的功能。最新的CloudMagic 2.0版本，除了增加iPad客户端外，还加入了搜索Facebook、Dropbox、Evernote、Box、iCloud、AOL、Mail.com、GMX和Office365的服务。相比较而言，CloudMagic比Cue支持的云端服务还要更加丰富全面（图68）。

CloudMagic也与Cue采用了相同的验证授权方式，添加绑定云服务后就可以进行搜索了。CloudMagic较Cue更为出色的地方是对邮件、信息等索引内容进行了缓存，用户即使在离线的状态下，也能检索存放在本地的各种数据文件，实现最快的搜索和阅读。特别是CloudMagic支持各种常见文档的在线预览，可以在搜索结果中直接查看文件内容，方便我们搜寻所需的资料。

CloudMagic为Chrome浏览器提供了插件入口，无需再登陆CloudMagic网站，直接从插件栏中就可以搜索下载自己所需的文档数据了（图69）。CloudMagic同样也对IE、FireFox和Safari等常用浏览器提供了支持插件。

移动端的CloudMagic支持iOS和Android平台，搜索非常方便，支持语音搜索云端数据（图70）。另外，由于同样支持本



CloudMagic支持的云端服务很全面



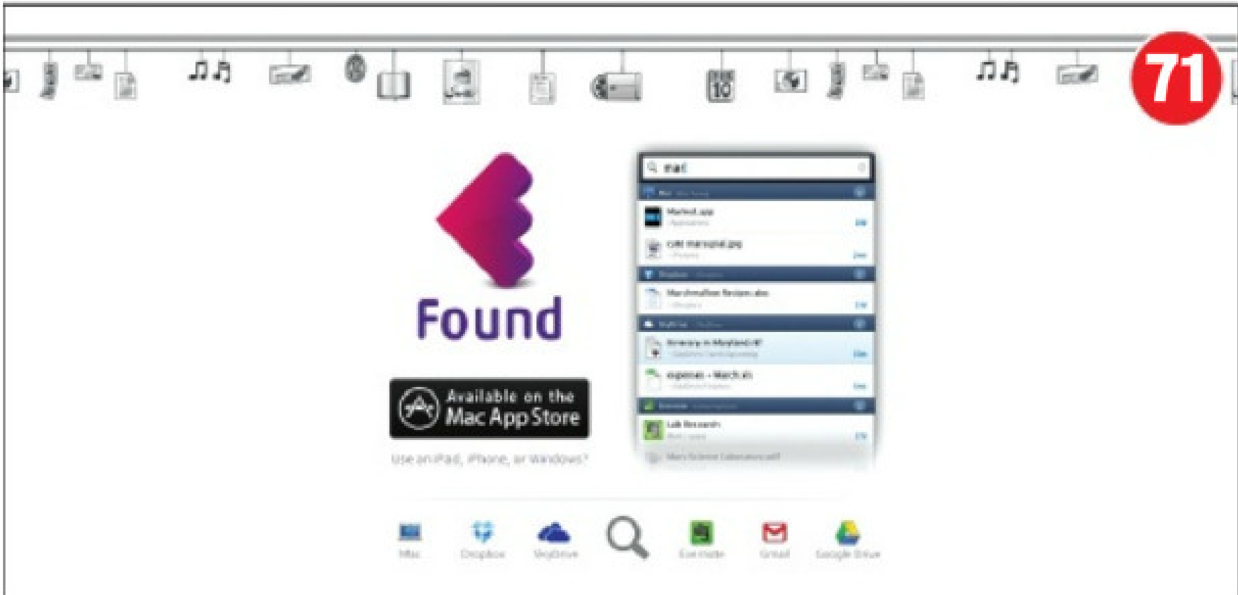
Chrome浏览器搜索插件很方便



Android移动平台CloudMagic客户端

地缓存服务，CloudMagic非常适合在各种移动网络环境中使用，即使网络中断也能继续工作。

除了CloudMagic外，还有另一款同类服务Found（www.foundapp.com），也能简单快速找到散布在网络上的文件。Found主要面向Mac用户，支持Gmail、Google Docs、Google Driver、SkyDrive、Dropbox和Evernote等（图71）。国内以前也曾有一款同类的服务名为“觅乎”，可支持搜索新浪微博、人人、Gmail、豆瓣和Evernote中的数据，不过很遗憾的是这款服务现在已经终止运营了。

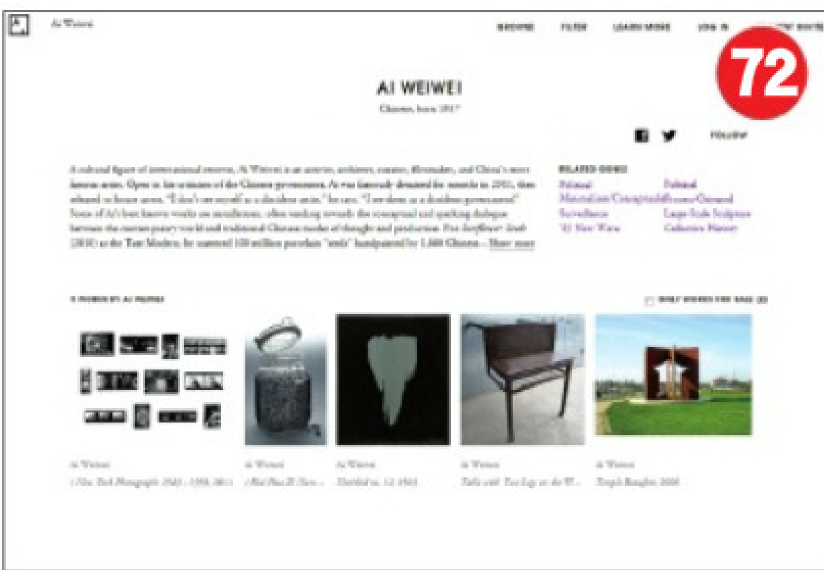


专为MAC用户搜索云数据文件的Found

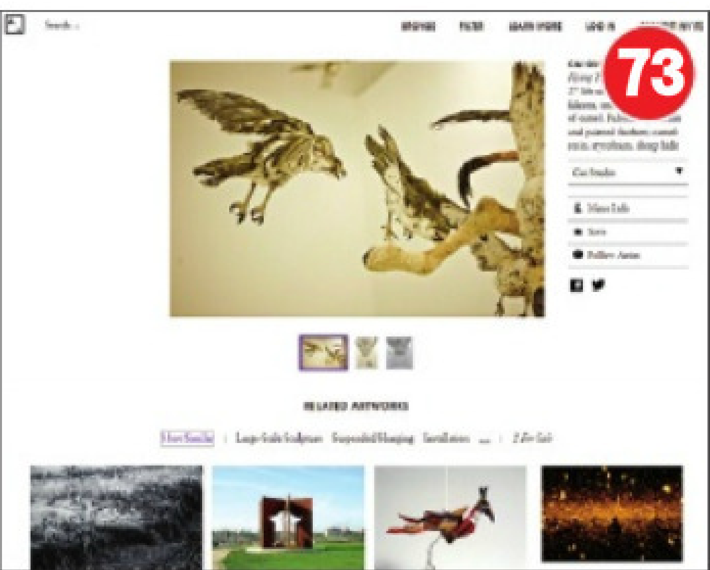
附录：那些值得一看的趣味搜索服务

1.高端艺术作品搜索推荐引擎Art.sy

Art.sy是一款基于用户喜好推荐视觉艺术作品的自动搜索推荐引擎，采用了类似Tumblr和Pinterest的图片瀑布流显示方式，一目了然地展示各类油画和雕像高端艺术作品。目前，Art.sy总共与275家画廊、50家博物馆和艺术机构达成了合作关系，其中包括大英博物馆、华盛顿国家画廊、洛杉矶当代艺术博物馆以及位于曼哈顿的国家设计博物馆等知名艺术展览所。Art.sy已经将2万幅艺术作品数字化，收录到自己的作品检索系统中。



与多家艺术机构保持合作的Art.sy



自动推荐同类艺术作品

在搜索框中输入关键词，就可以找到相关的艺术作品（图72）。Art.sy也为用户提供了多种分类方式寻找中意的作品，在地区分类中也可以找到大量中国著名艺术家的杰作。挑选自己喜欢的艺术作品后，就能收到Art.sy提供的个性化作品自动推荐。例如，用户喜欢蔡国强的《一起飞》，Art.sy会自动在“Most Similar”推荐其他艺术家风格类似的作品（图73），用户还可以选择在Facebook、Twitter上Follow关注此位艺术家。

2.帮你淘设计淘个性的“想去网”

“想去网”（www.xiangqu.com）是一款由前淘宝员工建立，瞄准中高端导购市场的购物搜索服务（图74）。

“想去网”注重视觉效果，采用了Pinterest瀑布流的布局形式。网站定位于“淘设计”而不是“淘便宜”，它的理想是“发现，分享设计师商品”，提供了女人、男人、生活家等几大类购物搜索栏目（图75），其中包括了许多国内独立设计师提出的优秀设计作品。对于愿意买高附加值商品的用户来说，“想去网”无疑是搜索发现自己最爱商品的好去处。



搜索设计创意商品的“想去网”



轻松搜索创意礼品

3.搜索创意美图的“视觉中国”

视觉中国网（shijue.me）是一家资格非常老的视觉创意门户网站，如今进行了彻底的转型改版，成为一家类似Pinterest+Fab的综合服务网站（图76）。

在视觉中国网可以搜索各种创意美图和个性设计商品，对于设计商品还可以通过投票购买支持，让创意设计进入线下生产阶段，从而变成真实的产品。



搜索创意美图

4.“云云网”——订阅你我的资讯微博

微博早已成为了我们信息资讯的重要来源，不过仅就国内的新浪、腾讯、网易和搜狐四大微博来看，想要搜索自己感兴趣的话题依然比较麻烦。于是，社会化搜索引擎“云云网”便推出了一款名为“微博订阅”的应用（图77），可以帮助我们在不必频繁切换登陆和狂刷微博的情况下，即时搜索汇集自己感兴趣的微博资讯。

在搜索中输入自己关注的话题关键字，点击搜索就可以检索新浪、腾讯、网易、搜狐四大微博的相关话题内容（图78）。点击“订阅”，即可订阅与该话题有关的所有微博即时更新内容。



云云网推出的“微博订阅” 订阅感兴趣的微博话题

5.“音乐猎手”帮你用旋律找歌

国外的Shazam和SoundHound都是相当出名的“根据哼唱旋律搜索音乐”服务，国内的海豚浏览器和香港缪斯娱乐也合作推出了一款功能类似的应用“音乐猎手”（图79）。

“音乐猎手”的使用很简单，安装后只需对着手机播放某段旋律，软件就可以自动进行识别搜索。这款应用不仅可以告诉我们歌曲名称，还会显示动态歌词并实现同步播放（图80）。走在某个地方，听到一首好听的歌曲却不知道歌名，那就赶紧打开“音乐猎手”一探究竟吧！



聪明的音乐猎手 识别搜索出歌曲

6.美丽街，真人服饰搭配搜索

“美丽街”（www.meilijie.com）是一家专注女性服饰搭配的垂直搜索社区。用户在这里可以找到各种各样漂亮的服饰搭配，并且几乎所有的搭配都有真人穿戴的图片展示。

在“美丽街”上，用户可以按照时尚风格来挑选服饰，其搜索功能更是极具特色，可以直接把网络红人和明星作为关键词进行搜索（图81），当然也支持服饰名称关键词。搜索结果可以返回整套服装搭配（图82），而不只是单件服饰。“美丽街”还支持视觉搜索，可以通过图片搜索相似的整套服饰。



搜索明星服饰搭配 搜索结果返回整套服饰

7.拍照识酒的红酒搜索专家

在宴会上喝到一瓶口感不错的红酒，想知道这瓶红酒的信息以及在哪儿能买到；想购买一瓶红酒，却不知道应该如何判断品质和价格——“酒咔嚓”专为我们搜索解决与红酒有关的问题（图83）。

使用“酒咔嚓”，对准酒瓶上的酒标拍张照片（图84），就会自动根据获取的酒标图像进行搜索并匹配后台数据库，然后调出该款红酒的具体信息。除了红酒名、产地、种类、葡萄品种、级别、酒精度、规格、色泽和搭配佳肴这些具体信息外（图85），还提供该款红酒的用户评级，并提供线上线下的购买渠道。



红酒搜索专家“酒咔嚓” 为红酒拍照 搜索红酒详细信息

质变还是量变，我们需要四核手机吗？



四川 宏安
北京 墨汁做寿

很多人在生活中对智能手机的依赖已经超过了电脑，随着手机硬件持续高速发展，四核正成为新的热潮，已是旗舰级甚至中高端机型的标准配置。但大家是否考虑过：我们真的需要四核手机吗？四核手机真的能为应用体验带来质的提升吗？手机处理器就是手机的一切吗？对此同样感到迷惑的笔者，特意找来了3款有代表性的单核、双核、四核手机产品进行比较，看看它们在各种日常应用而非测试软件中，到底有什么区别。

○**单核代表机型：**华为C8812，参考价格690元。采用高通MSM7627A单核1GHz处理器，4英寸480×800分辨率屏幕，512MB RAM+4GB ROM，320万像素主摄像头+30万像素副摄像头，1350mAh电池，机身尺寸122.3mm×62.6mm×10.9mm，机身重量135g（含电池）。操作系统Android 4.0。（图1）

○**双核代表机型：**小米MI-1S，参考价格1490元。采用高通MSM8260双核1.7GHz处理器，4英寸480×854分辨率屏幕，1GB RAM+4GB ROM，800万像素主摄像头+200万像素副摄像头，1930mAh电池，机身尺寸125mm×63mm×11.9mm，机身重量149g（含电池）。操作系统Android 4.0。（图2）

○**四核代表机型：**三星Galaxy S3 I9308，参考价3999元。采用三星Exynos 4412四核1.4GHz处理器，4.8英寸1280×720分辨率屏幕，1GB RAM+16GB ROM，800万像素主摄像头+190万像素副摄像头，2100mAh电池，机身尺寸136.6mm×70.6mm×8.6mm，机身重量133g（含电池）。操作系统Android 4.0。（图3）



华为C8812



小米MI-1S



三星Galaxy S3 I9308

●常见应用实测

“通过测试可以看到相同架构、相同频率的四核CPU要比双核CPU性能出色，四核CPU的理论性能要比双核CPU提升接近100%。新手机使用四核CPU，在日常的应用带来非常好的性能体验，不仅系统运行速度快，对于很多应用和游戏都有非常好的运行性能提升，四核CPU可带来更好的性能，更值得去选择。”这是某厂商的四核手机推广语，事实真是如此吗？如果我们说主流的单核机型和双核及四核机型在日常应用中差距并不大，或者你会说笔者张嘴乱说。但通过实际测试表明，虽然它们在跑分成绩方面差距明显，在日常的基础应用体验，如开关机速度、打开网页速度、玩常见游戏的流畅度（如《愤怒的小鸟》《神庙逃亡》）方面，用户所能感受到的差别却要小得多。

○开机速度

一直以来，智能手机开机速度慢的问题就让很多用户诟病不已。目前的主流智能手机产品在这方面都做了很多改进。从以上3款代表机型的“硬开机（插拔电池后，从按开机键到滑动界面出现）”实测时间来看，三星Galaxy S3开机时间约15～25秒，最快的开机时间是15秒，一般的开机时间在18～22秒间，关机时间约5秒；多台小米MI-1S开机时间最快的18秒，最慢的36秒，一般的在20～30秒间，跟ROM版本有一定关系，关机时间都在2秒左右；华为C8812硬开机时间在38秒以上，关机时间约5秒。其他单核机型的测试结果也大体与此相当，大多在35秒以上。很显然，主流双核和四核机型的开机时间差距并不大，但与单核机型相比都有较大优势。

需要注意的是，华为C8812支持“软开机”功能，这一功能在华为、HTC等品牌单核机型中较常见。在辅助功能里勾选中“快速开机”功能后，只要开关机过程中不取下电池，其“软开机”时间不会超过5秒，但这种方式开机不能进入刷机界面。由于我们关机更多的是为了睡个安稳觉、清理内存或乘机旅行等，远多于更换电池或刷机的次数，因此软关机/快速开机相当实用，不过这一功能在很多高端机上被弃用，相当可惜。

各机型的关机速度差距并不明显，都在数秒内，因此重启速度差距可参考开机速度测试。

○上网浏览和阅读

四核机型会不会在打开网页速度和观看电子书流畅度方面更胜一筹呢？我们用实际测试来进行对比（在分别使用3G和WiFi连接的情况下，以完全打开web版新浪首页www.sina.com.cn为准，连测3次），三星Galaxy S3和华为C8812的平均速度在11秒左右，小米MI-1S的平均速度在10秒左右，排除运营商网络速度、地区差异等一些客观因素，可以说三者在这方面的体验处于同一水准，无论是双核还是四核，在WAP或WEB网页浏览、电子书阅读方面并不比单核机型更流畅。

○系统操控和游戏速度

很多消费者都担心单核CPU是否能完全发挥出Android 4.0的性能，从实测表现来看，标配1GHz主频处理器的华为C8812无论是屏幕操控流畅度还是程序响应速度方面都堪称一流，不输于双核和四核产品。

那么四核机型应该在玩游戏时比双核及单核机型更强悍吧！实际测试的结果同样让人大跌眼镜，在《愤怒的小鸟》《神庙逃亡》（注：神庙逃亡需要安装



我们采用较复杂的页面进行测试



单核机型也能流畅运行最新的安卓4操作系统

1.0.4及以上版本，更早版本在Android 4.x系统设备上有兼容性问题）两款游戏的测试中，三星Galaxy S3载入《愤怒的小鸟》的时间约为8秒，小米MI-1S载入《愤怒的小鸟》的时间约为8.5秒，华为C8812载入《愤怒的小鸟》的时间约为9秒；三星Galaxy S3载入《神庙逃亡》的时间约为15秒，小米MI-1S载入《神庙逃亡》的时间约为17秒，华为C8812载入《神庙逃亡》的时间亦约为17秒。抛开主频的差异，它们的差距微乎其微。在游戏流畅度方面，虽然四核机型的测试分数遥遥领先，但主观感觉并不明显，低配机型也没有出现肉眼可见的明显的跳帧、卡顿情况，其实各种手游只要最低帧速不低于20～25帧/秒，甚至只要能持续保持15帧/秒以上，一般人就会觉得很流畅。

难道四核机型就无法在日常应用中展示魅力吗？当然也不是这样的，例如它们可以更好地支持比较少见的高端游戏（大部分需要收费，因此无法从内地的安卓市场中下载到），以及提供了高分辨率视频的播放能力等。实测表明，华为C8812能流畅地解码和播放480P标清视频（DVD分辨率级别），播放多数格式的720P高清视频（需要安装第三方软件如BSplayer、达龙影音）时，流畅性和画面清晰度也可以接受，但对1080P全高清视频基本就无能为力了，无论是内置播放器还是第三方播放器，播放都不流畅，影音停滞或脱节明显。而三星Galaxy S3和小米MI-1S都能流畅地解码720P及1080P视频。当然更多的核心也会带来更强的多任务、多线程处理能力，本文会在后面进行详述。





图6 双核与四核手机对常见游戏的支持能力大同小异

图7 单核机型亦能流畅运行《TurboFly3D》和《公路飞车》等常见游戏

图8 手游的高帧数除了对比性能外，在使用感受上没有什么差别



●多任务需求与成本效能

高端手机配置从双核1.5GHz到四核仅用了不到一年的时间，最大的原因就是多任务需要，目前的智能手机操作系统也确实都已支持多线程处理，但大部分手机由于屏幕尺寸、操控方式等问题，实际上极少出现多个应用同时运行的情况，最新的Android系统也不过能支持两个程序窗口并列而已。

另外为了保证用户群的感受，目前即使是中高端应用程序，也要尽量让自己能够在单核处理器上流畅运行，因此高通产品管理总监SY Choudury曾表示，所谓的四核心手机处理器根本没有意义，目前绝对没有一款智能手机程序能够发挥四核处理器的性能。在手机多任务需求不明显的状态下，四核处理器手机在基础应用方面对单核手机难以体现出明显优势，而在高端应用层面上也并不优于主流双核手机。笔者认为，更长的续航时间、更清晰明亮的屏幕、更轻薄的机身、更好的摄像头、更方便的云服务功能，双麦克

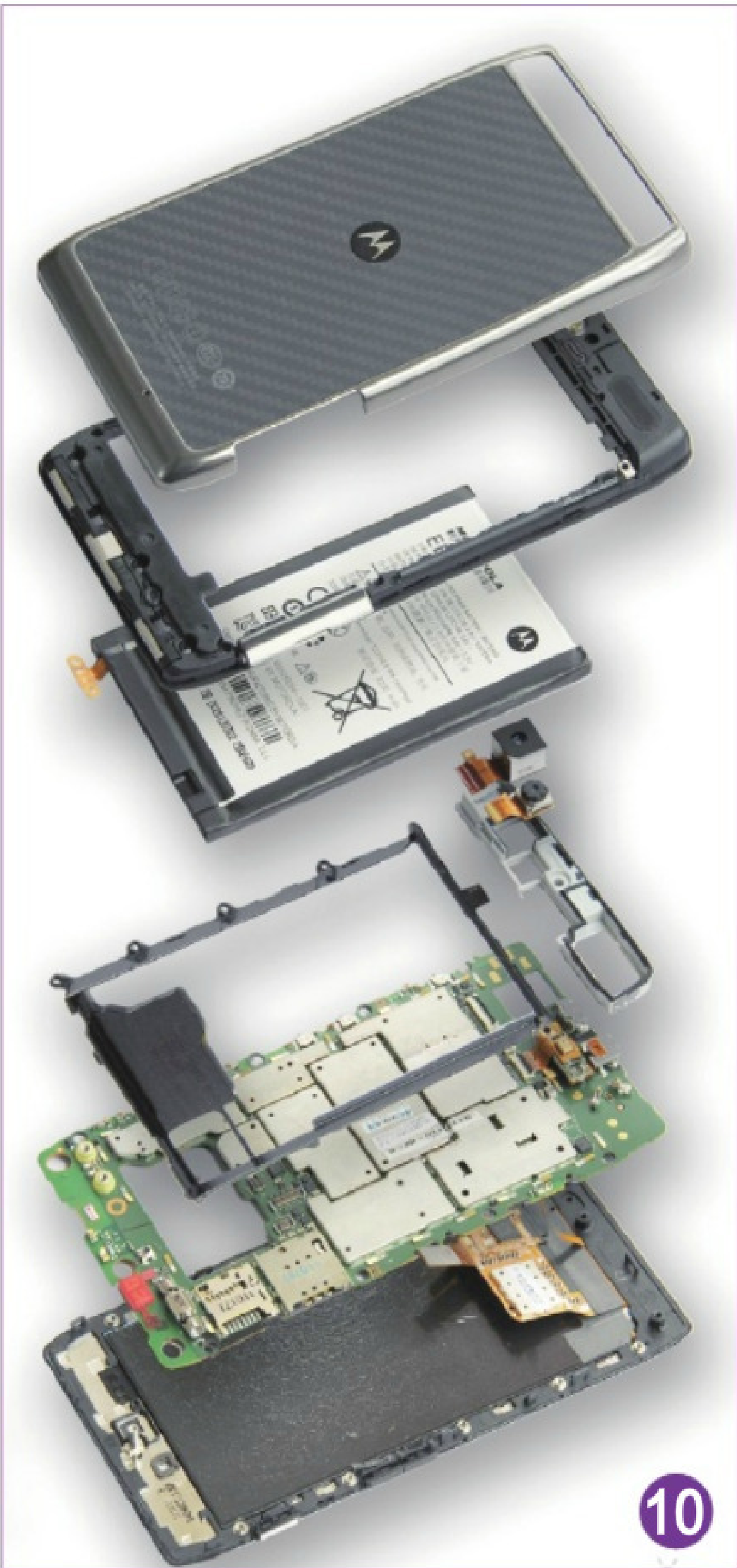


华为Ascend P1S等手机具备很实用的双MIC降噪功能

风降噪等功能或配置，和处理器从双核提升到四核相比，手机使用体验的提升要明显得多。

从当前手机市场的应用状况来看，更多核（包含多核CPU和GPU）往往带来功耗的上升和成本的大幅上升，单单是PowerVR SGX543MP2这一整合GPU，芯片面积就几乎和整个Tegra 2处理器一样大，对应用能力的提升却相当有限。索尼表示，目前四核智能手机的性能与电池效率并不匹配。多核的结果必然带来功耗的迅猛提升。无论是苹果还是三星，也无论是高通还是NVIDIA，在推广更多核心的“诱惑”时都有诸如此类的强调：“四核处理器得益于核心数量更多，所以拥有比双核更强的处理能力，它可以在比双核处理器更低的频率和电压下完成任务，这就使四核处理器的功耗甚至比双核处理器还要低。”新的核心设计和28纳米制程确实能更省电，但这一改进并不限于四核处理器，它们也完全可应用于单核与双核处理器上，在核心效率和工艺制程类似的情况下，多核CPU和GPU全速运行或同频待机时的功耗必然比单核产品要高。例如对比机型中，虽然华为C8812只标配了1350mAh电池，但其实际使用时间却明显超越了1930mAh电池的小米MI-1S和2100mAh电池的三星Galaxy S3。

NVIDIA Tegra 3处理器就为这一现实做出了相应的设计，除4个CPU主核心外，还带有一个低功耗的辅助核心。当移动设备处于待机状态或进行简单应用如短信、电话、收取邮件，甚至简单的音视频播放时，Tegra 3将只启用低频率辅助核心，以降低功耗；当用户查看邮件、2D游戏、基本网络浏览及地图时，Tegra 3将会启用一颗主核心；当用户浏览Flash网页、进行多任务处理及视频聊天等应用时，Tegra 3将启用两颗主核心进行处理；如果用户开始运行大型游戏或媒体处理这类高负载的应用时，Tegra 3才会启用完整的四颗主核心。但需要注意的事，如果这些高端程序并没有对多核处理器进行优化，那么在进行高负载应用并启动了四个核心时，Tegra 3的效率也不见得能有倍增。



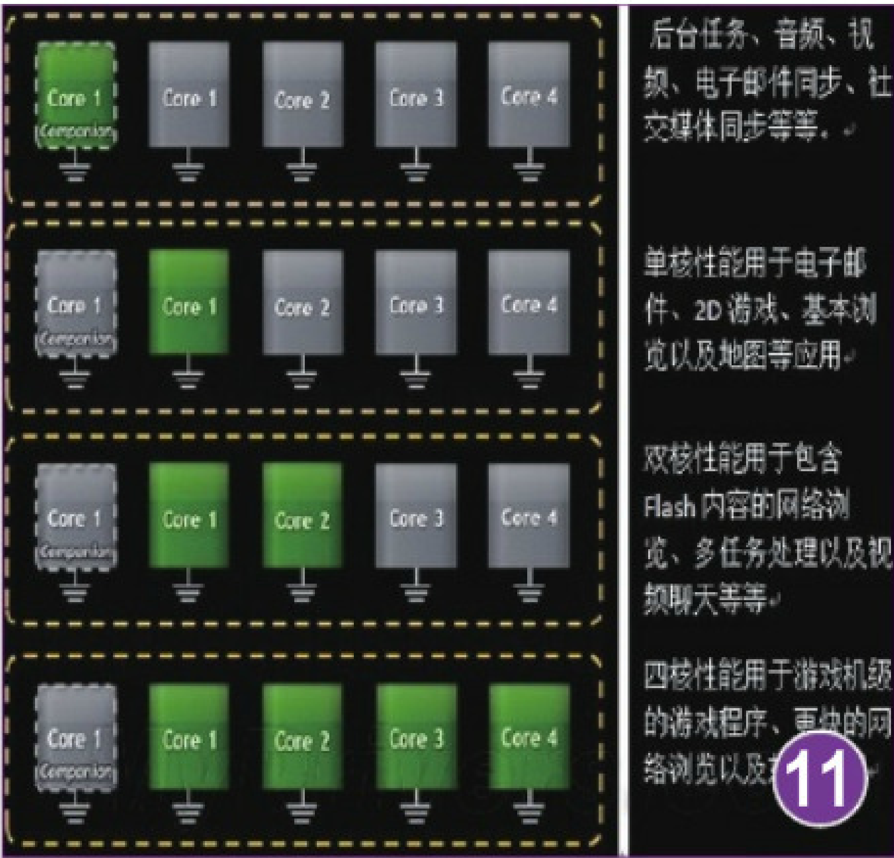
为了保证多核手机的续航时间，有些手机以高容量电池为卖点

●需求与优化

其实我们也发现，与两年前配置为800MHz单核处理器+512MB RAM的中端机型相比，目前最低端的1GHz单核处理器+1GB RAM入门机型虽然没有使用多核心，但无论是响应速度还是体验感受方面也都会好得多，这是手机软硬件技术进步的必然。

○CPU的换代

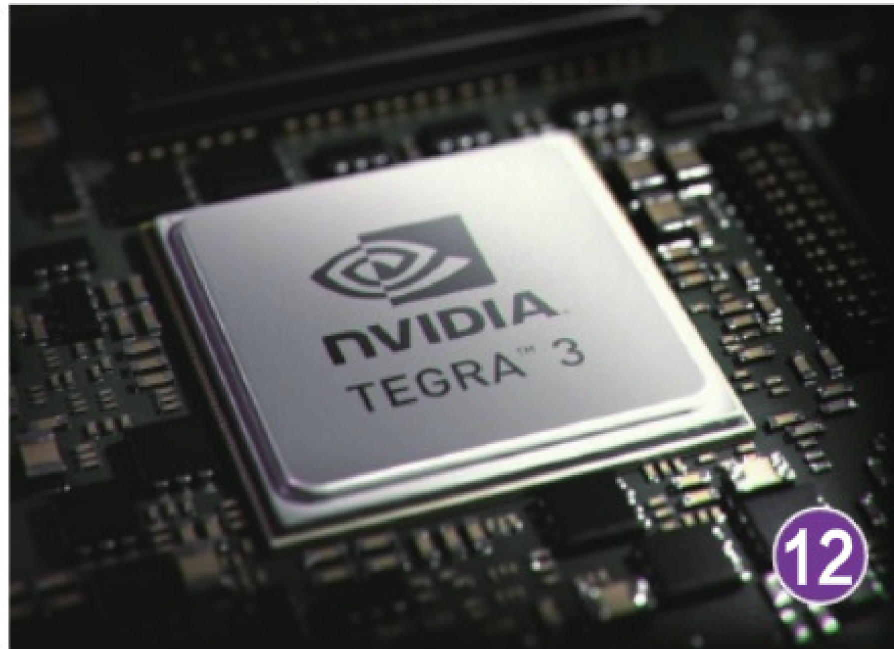
在手机CPU领域，基本上所有的芯片厂商都是在购买ARM架构授权后，融入自己的理解和设计特色生产出最终的处理器，而ARM架构在这些年中已有了明显进步，ARM Cortex-A9甚至A15架构已成为或逐渐成为主流。Cortex-A9是Cortex-A8的改进版，虽然同样基于核心设计的ARM v7指令集架构，但性能有所提升，在CPU通用运算能力的测试中，单核的Dhrystone性能指标，A8为2DMIPS/MHz，A9为2.5DMIPS/MHz，所以1GHz的Cortex-A9处理器最高运算能力与Cortex-A8 1.2GHz相当。在测试移动设备图形处理能力的软件GLBenchmark中，Cortex-A8的CPU浮点运算得分为8000多分，而Cortex-A9得分高达13000多分，提升高达50%。新的A9处理器还可在低负载下自动关闭多个核心中的任意一个，如在不需要进行视频解码运算时关闭视频硬解核心，降低功耗，使手机的使用时间和待机时间进一步延长。同时与两年前主流的45纳米甚至65纳米制造工艺相比，如今的新架构CPU已大量采用32纳米甚至28纳米的更先进工艺制造，功耗、发热量、芯片面积及成本也有明显下降。因此相对于两年前多数基于Cortex-A7/A8架构的CPU，目前的主流CPU如Apple A5、Exynos 4412、Tegra 3、TI OMAP4等，可在同频率或同功耗，以及同价格下提供更强的性能。



Tegra 3独特的4+1架构

○GPU的进步

高端手机能力最重要体现——视频解码和游戏能力，除了CPU的浮点能



Tegra 3处理器

力外，还更多地依靠整合的GPU性能。从本次测试的3款代表机型配置来看，华为C8812采用的GPU是Adreno 200，小米MI-1S为Adreno 220，三星Galaxy S3则是Mali 400MP，这一配置决定了三星Galaxy S3和小米MI-1S能流畅解码1080P全高清视频和玩转各种大型手游，而华为C8812就在这方面弱一点。

Adreno 200采用65纳米制程，是第一款支持OpenGL ES 2.0标准的移动图形处理产品，拥有统一的着色架构，其三角形输出率为22M/s，像素填充率133M/s，能力接近NVIDIA GeForce4 MX显卡。Adreno 220是2011年推出的产品，性能达到Adreno 200的4倍，支持CPU、DSP、graphics和MDP的并行执行，支持视频、拍照设备的3D图形信息实时处理。其三角形输出率为88M/s，像素填充率532M/s。目前更新的Adreno 300系列已出世，采用28nm制程，号称能提供与Xbox360或者PS3相近的处理能力。Mali-400 MP则是世界上第一个符合OpenGL ES 2.0标准的多核GPU，可支持1080p全高清分辨率。它有单核到四核模式，275MHz到400MHz多种频率，在400MHz频率下每个核心的三角形输出率为44M/s，像素填充率400M/s。

需要注意的是，目前主流的手机双核与四核处理器整合的GPU区别并不大，使这些双核和四核手机，在高端视频与游戏应用上的差距很小，例如魅族MX双核和四核版采用同系列的双核与四核处理器，两款处理器都内置mali-400 mp4（4个核心的Mali-400 MP）GPU，在常用的OpenGL-ES 1.1的图形性能测试软件NeoCore中，成绩差距非常小，有时双核版测试成绩还会高于四核版。

我们认为，1GHz以上的Cortex-A9核心单核处理器如能配置较高端GPU，应该同样能实现高分辨率视频解码，可以较流畅地运行高端3D游戏，而四核手机如果GPU不给力，则对这些任务同样束手无策。当然对厂商来说，前者的定位问题和后者的明显短板，都是应该避免的，所以市面上应该不会出现这样的产品。我们也应该知道，买手机不能只迷信核心数量，对高端应用有需求的用户，更要看手机搭载的GPU性能是否强劲。

○软件的优化

除了CPU、GPU的核心进步与制程提升等硬件发展，软件——特别是操作系统的发展也提供了一些更好的体验，例如被评为“傻快傻快”的Windows Phone操作系统、封闭但优化充分的iOS操作系统，Android系统的4.0版，都在努力提升已有硬件平台的速度。

软件的优化与适应不仅是操作系统，还包括手机的各种功能配置，例如HTC One X手机具备出色的微光拍摄、镜头瞬间启动、瞬间智能对焦、零延迟快门、拍录同步、快切、多帧连拍功能，为拍摄带来了巨大改变。它的悦动音效带Beats Audio音效增强技术、Beats Audio全场景音效，无论是听音乐、看视频还是玩游戏，音质均获较完美提升，这些都极大提升了应用感受。再如三星Galaxy S3，也有20张照片连拍、浮动视频窗口、智能休眠等独特功能。它们的这些高端功能虽然并不是必须要四核CPU来配合，但却因为四核处理器较为宽裕的多线程处理能力、高速图像处理能力而可更轻松地实现。

相对而言，很多国产四核手机却没有把握住问题的关键，一味拼配置，只不过是一台更快但更耗电的双核机而已，要命的是更高的速度只能从评测得分中看出，使用感受差别不大，更快的电池消耗与更高的发热量却是实打实的感觉。在拥有了强大的硬件设计能力，甚至可自产四核移动处理器之后，国产手机如何充分利用这些能力，成为另一个至关重要的问题。



Adreno 300系列比目前的高通Adreno200/220 GPU更加强劲



诺基亚800/900系列手机仅配置单核处理器，但其Windows Phone系统的流畅性可以秒杀大多数中档双核Android手机



HTC One X手机定位高端并非仅仅因为配置了四核处理器



Intelligent camera（智能拍摄）、Direct call（体感拨号）、Smart stay（智能休眠）等“重视功能，弱化硬件”的新应用特性让三星Galaxy S3更吸引人更贴心

●后记与推荐

微软Windows Phone部门主管艾伦·伍德曼认为，四核手机的竞赛是滑稽的，像过去数码相机厂商间的像素大战一样，手机厂商只是在玩类似的数字游戏。诚然，很多时候静下心来细想，对于手机这类更强调便携的产品来说，跑分天下第一又能怎样？在同样都能保证流畅的情况下，更高的帧数能给我们带来更好的手机或手游体验吗？明显是不能的。相比更廉价的双核产品，仅仅堆砌高配置的四核产品要想真正获得宣称的“整体效能相比双核提高XX%以上”“更迅捷的操作感受”“更轻敏更持久的体验”等将非常困难。

我们也不是说四核手机不好，在永不休止的技术和需求推动下，未来手机全面进入四核甚至更多核时代也不奇怪，不过我们不用将目光全部集中在处理器性能上，在欣赏和选购新手机时应更多关注人机交互和各种操作体验方面的进步，可在这些方面做更多的投入。手机设计其实是在市场中寻找能力与成本的平衡点，在四核手机大热的情况下，双核甚至单核机型仍源源不断的推出就能很能说明问题。

●尊贵四核

对资金充裕的手机用户和跑分党、需要玩手机大型游戏和看全高清视频的用户来说，无需受任何限制，尽可将最新最酷最好的四核机型收入囊中。当然在实际选择时，我们还是推荐那些自身提供了高端应用、软件的手机，而不是仅仅换心或简单换壳的产品。毕竟目前很少有针对四核进行专门设计的第三方程序，如手机本身无优化设计或提供相应功能，很难让人体验到四核处理器的性能优势。

●实用双核

对主流手机用户、学生等注重性价比的用户、手机游戏用户和高清视频用户，我们建议选择双核手机。从目前常见的手机应用上来看，双核的性能还是相当不错的，且完全可满足用户需求。目前新一代双核机型的价格正杀入千元以内，可全面地满足用户面子、钱袋和性能的多重需求。

●低廉单核

对于资金有限的手机用户，特别是学生用户、普通工薪阶层，建议重点考虑价格低廉的单核手机。现在入门级单核4英寸智能手机逐渐靠近500元价位，主要配置已相当于两年前的高端机型，满足用户日常应用需求完全没有问题，不错的外形也不会让人感到丢面子。代表机型有联想A780、海尔HW-W718、青橙GO M2、中兴V960、摩托罗拉XT681、华为G300、天语大黄蜂W806+等等。









图17 999元的小辣椒四核和1499元的360四核特供机并非只是一个噱头，能让贵族化的四核手机平民化

图18 999元的华为C8812E双核机型

图19 采用联发科MT6577双核处理器的联想A789只需800元就能搞定，但该双核处理器整合的SGX531 GPU性能略低，不能像其他主流双核内置的GPU一样原生支持1080P的视频录放

图20 目前数百元的大屏单核智能手机也不乏精品





“让小鸟也能品尝快餐”的汉堡王饲鸟器，丹麦艺术家Brian Wolter的设计。想法确实不错，广告效果也是一流，不过小鸟会接受这种口味吗？

■北京 坏香橙

木器时代

作为当今制造业领域为数不多的一种可再生资源，木材始终是深受广大民众欢迎的材料之一。尽管在可塑性方面比起塑料和金属似乎略为逊色，但与工业化气息浓重的聚氯乙烯和冷冰冰的钢铁相比，质感较为柔和的木材明显更适合用来制造某些贴近日常生活的实用产品。除此之外，易于加工也是木材最大的优点之一，无论在国内还是国外，“木制品DIY”的爱好者都是大有人在。OK，今天的“网罗天下”就来向大家介绍几件颇为有趣的木制小玩意，倘若诸位有兴趣的话，尝试动手做做也未尝不可喔。

1.木头领带

作为当代职业男性不可或缺的正装服饰配件，领带对于进入社会的男性读者朋友们来说想必不会陌生。虽然乍看之下似乎“除了花色纹路不同外基本形状都差不多”，但选择合适的领带搭配衬衣与外套来出席正式场合活动依然是一项颇为考验品味与头脑的任务。当然，在那些必须保持“衣冠楚楚”出席的正规社交场合之外，闲暇之余选择几款古灵精怪的领带调剂一下也未尝不可。来自美国旧金山“Wood Thumb”工作室的原木领带就是这样一款让白领上班族会心一笑的谐趣产品：利用皮质绑带将形状规整并打磨光滑的木制薄片串在一起，便成为了一条充满“原生态”气息的领带。同时，独一无二的木材纹路也使得每条领带都可以成为绝无仅有的珍品，理论上不会存在“撞衫”一类的现象。最后，从结构来看，这种原木领带的制作工艺确实不算复杂，感兴趣的朋友完全可以尝试用桐木一类强度较低的材料进行制作喔。

相关链接： http://www.pandoboxes.com/main_index.php?menu=men_brand01&task=show_all_t4&t2id=531



nature style！



弹性拼接结构，柔韧性不是问题

2.原木键盘

尽管触摸屏设备近年来的发展势头可谓一日千里，但对于广大传统PC用户来说，键盘在相当长的一段时间内依然是不可或缺的个人计算机输入设备之一。目前，市面上常见的键盘材质多为塑料，金属键帽虽然并非主流但也不算罕见，相比之下木制键盘无疑就显得有些另类了。不过，对于追求情调而非实用价值的艺术家来说，把常识中“相距甚远”的材料与制品糅合在一起向来就是常用的创作手段——来自法国设计公司“Orée”的“Board maple”就是这样一款奇妙的产品，尽管耐用性值得商榷，但小巧玲珑的体积与精巧的做工完全可以让我们把它当做艺术品来看待。另外，淳朴而不失精致的凹刻装饰花纹，以及不添漆层清晰可辨的木材纹路，再加上“无拘无束”的无线蓝牙设计，这款键盘面向的消费者人群可谓一目了然——倘若你正好有一位迷恋棉布格子情调的小清新女友，那么“Board maple”肯定会是一件不错的圣诞礼物。目前，这款键盘已经正式上市，售价为125欧元（约合人民币1000元左右）。

相关链接： http://oreedesign.com/



精致的装饰花纹，简约而不简单

3.榫接挂架&成长书桌

欣赏过了各种小巧玲珑的情调玩物，最后再让我们来看看同样趣味十足的木件家私吧：不久前，来自阿根廷的设计公司“Yes, oui si Estudio”推出了一款完全没有金属构件的木制挂架，用户可以根据自己的实际需求自由改变隔板、挂钩和贮存柜的安装位置，从而在实际使用空间与美观装饰性两方面达到完美的平衡。虽然这件产品的实际承载能力相比于普通书架来说确实有所不足，但“自由组合”的魅力就是那么迷人，值得成为第三方设计者的参考方案。

相关链接：http://www.yesouisi.com.ar/work/98/

除了DIY式的搭配组合之外，“以不变应万变”的思路同样可以创造出让人叫绝的产品，出自美国设计师Tim Durfee和Iris Anna Regn之手的“Growth Table”就是例证之一。除了可以自由组合来适应不同身高的使用者之外，即便是不对整体结构进行改变，这张书桌的形状也足以让人莞尔：要想恰如其分地表现“成长”这个主题，“Growth Table”岂不正是绝妙的选择之一？即便在普通家庭中的使用价值有限，但对于社区图书馆一类的场所来说这种书桌的实用性无疑是十分可观的，不是吗？

相关链接：http://www.durfeeregn.com/work/testing/


根据实际的需求自定义挂架的结构吧


一目了然的设计思路

游戏推荐

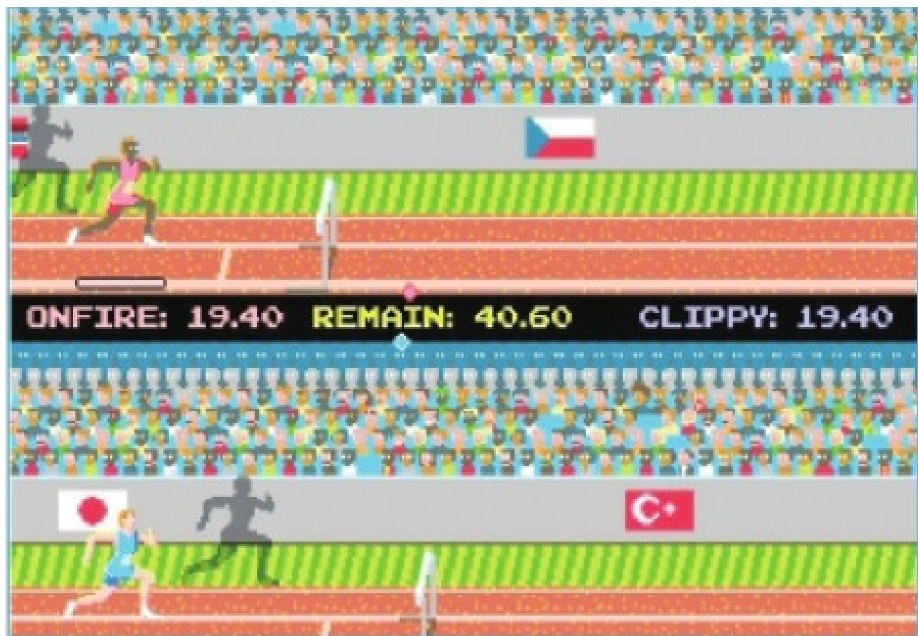
赢家大战败犬（Winner vs. Loser）

如果要让我来给“网罗天下”栏目推荐过的迷你游戏做个排名，那么大名鼎鼎（或曰恶名远扬）的《QWOP》必然会在前三甲的位置中占据一席之地——原因很简单，尽管这款游戏一本正经地做出了“模拟真实操作”的姿态，但一塌糊涂的平衡性（字面意思）以及充满恶意的物理引擎（试过就知）最终让它成为了一款猥琐程度惊为天人的恶搞巨作。顺带一提，这款足以让人笑破肚皮的胡搞游戏居然被制作者搬上了iOS平台，想要体验的朋友可不要错过喔。

QWOP虽好，但终究是一款“独乐乐不能众乐乐”的单人游戏，对于想要对好友整蛊的读者来说未免有些不过瘾。因此，秉承着“好东西要多多分享才有价值”以及“同甘共苦方能彰显友情珍贵”的原则，本人向各位郑重推荐一款“和朋友一起玩才有趣”的“QWOP式”迷你游戏：《Winner vs. Loser》。



除了像素风格的画面之外，这部游戏的音乐也颇有8位机的风范



要想顺利跨栏必须算好提前量

和需要用到4个按键的《QWOP》相比，《Winner vs. Loser》的控制键数量明显要少得多，所有的动作只需用一个Z键或者M键即可完成——但这并不意味着游戏的操作会很简单。乍看之下，《Winner vs. Loser》似乎是一款跨栏体育游戏，我们需要做的就是不断按键来让游戏人物保持加速并跳过栏架抵达终点——然而只要一试便可知事实上完全不是这回事：没错，从起跑、加速到跳跃在内的所有动作都可以用一个按键来完成，但如果我们像高桥名人（红白机时代的某位著名电玩高手）一样疯狂地敲击按键，那么唯一的后果就是让赛道上的选手不断重复“起跑→踉跄→摔跟头”的死循环。即便我们可以按照一定的节奏轻敲按键保持加速，要想顺利跨过栏架也必须算好提前量长按控制键以便在适当的时机跳起——相信我，这绝对不是什么轻松的任务。最后，作为一款允许两位玩家同场竞技的双人游戏，《Winner vs. Loser》蹩脚的操作很容易让刚刚上手的朋友手足无措，一局短短的游戏中多次出现失误纯属正常，终点线前大逆转更是家常便饭。总之，如果你想要重温一下童年旧梦和朋友肩并肩来一盘充满欢笑的游戏，《Winner vs. Loser》绝对是不容错过的选择之一！

操作说明：在开始界面中选择“2P Compete”即可开始双人游戏；1P利用Z键完成起跑、加速与蓄力跳跃在内的所有操作，2P通过M键完成相同的控制。注意保持按键节奏。

游戏链接：

http://www.foddy.net/WinnervsLoser.html P





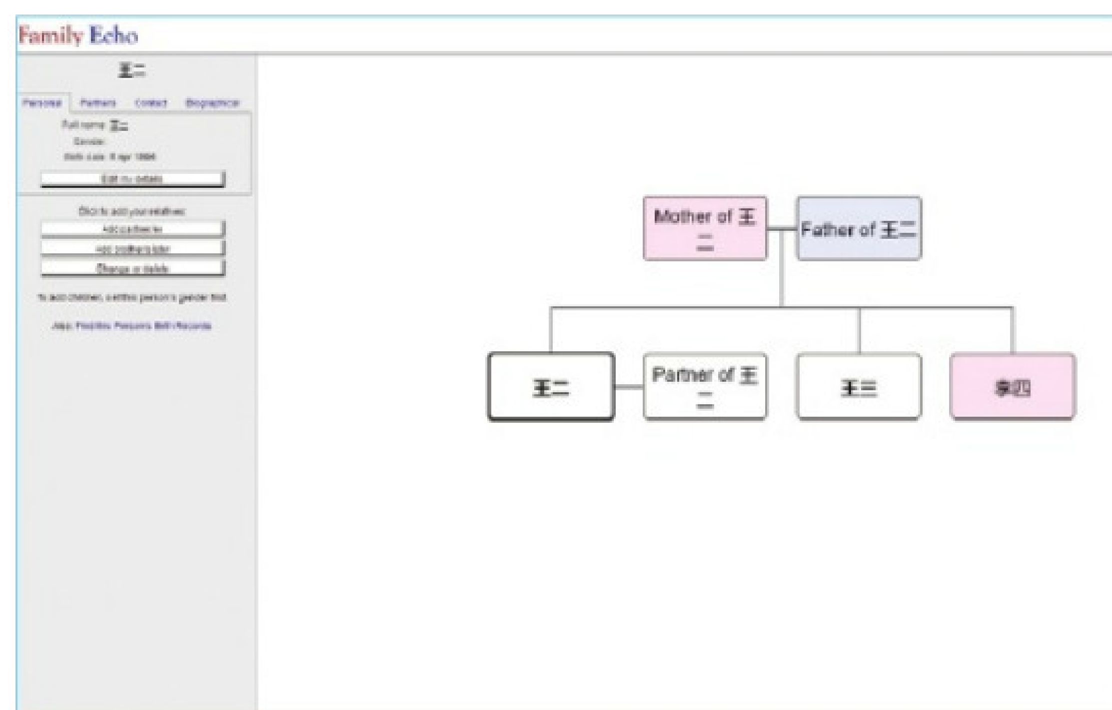
凭借超前的理念荣获无数科技媒体与业内人士的广泛称赞之后，2012年年末，Google Glass再次给自己的荣誉列表加上了一枚闪亮的徽章：《时代》杂志将这架神奇的智能眼镜评为2012年度最佳发明。同期公布的还有Google Glass的最终造型，以及标价1500美元于2014年向公众出售的消息。

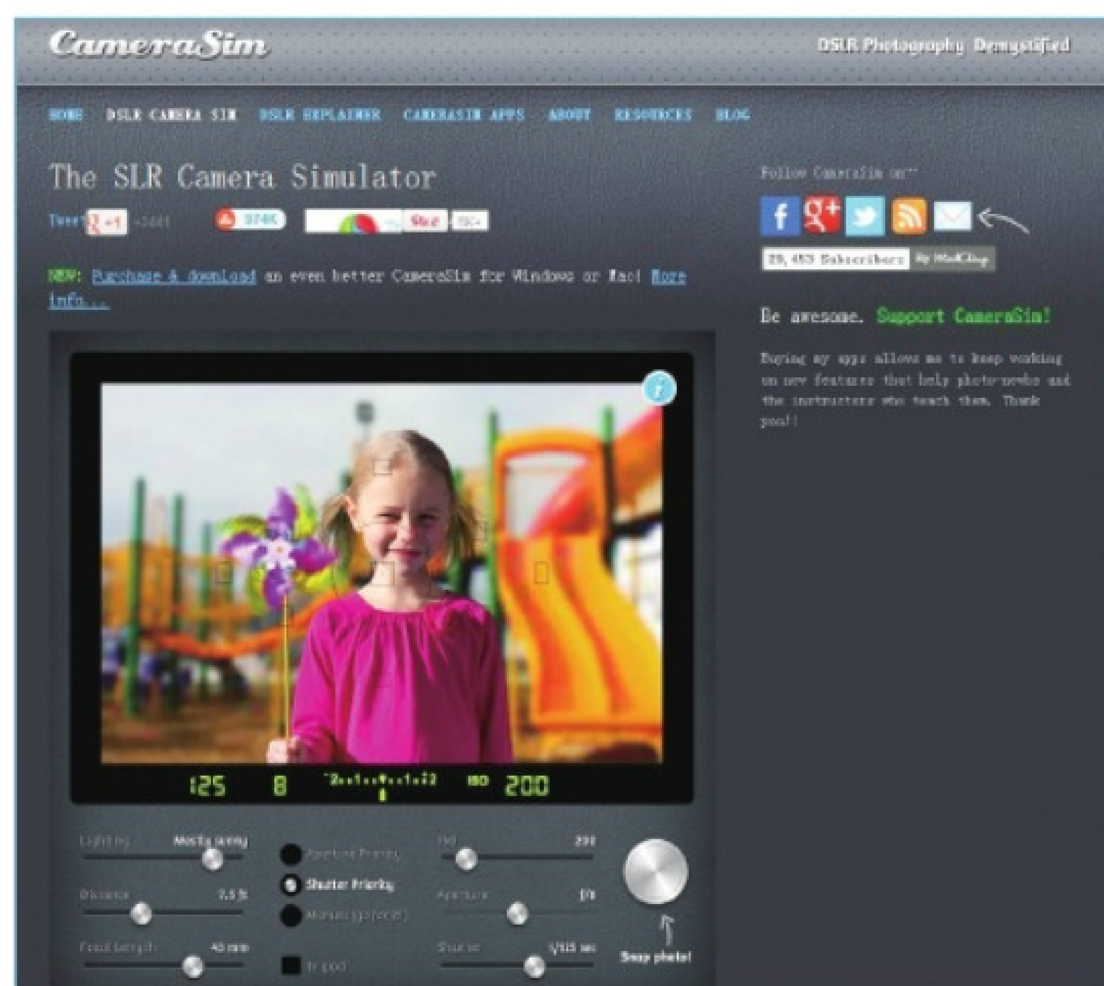
■北京 Enigma

家谱在线DIY——Family Echo

http://www.familyecho.com/

在今天这种快节奏社会中，越来越多的传统概念逐渐失去了魅力，但同时也有部分植根人们心底的东西依然保持着生命力，并通过信息化的方式在这个互联网时代重新找到了生存的方式。“Family Echo”就是一款顺应这种潮流而诞生的在线工具，利用它我们可以轻易地建立起属于自己的家族树，具体的操作只需点击与拖动即可，上手非常容易。另外，和常见的思维导图制作工具相比，“Family Echo”一大优势就是提供了方便快捷的个人资料填写列表，同时支持中文也是一大优势。最后，这款工具可以把制作完毕的家族树打印出来，对于习惯翻阅纸质家谱的用户来说，无疑是个实用的功能。





单反相机模拟器——The SLR Camera Simulator

http://camerasim.com/camera-simulator/

尽管如今高端手机摄像头的拍摄效果已经相当接近卡片机的成像质量，但和单反相机比起来差距还是非常明显。不过，要想让手中昂贵的单反器材充分发挥出潜力拍摄出令人满意的照片，不下一番心思认真练习是绝对不可能的。“The SLR Camera Simulator”就是一款颇为有趣的在线单反相机模拟工具，我们可以自由设定快门速度、ISO、焦距、光圈以及曝光强度等属性，同时还可以模拟手抖模糊与动态模糊一类的效果。调整完毕之后按下快门按钮，立刻就能显示出测试结果。虽然在手感方面肯定无法与真实器材相提并论，但作为教材书籍的辅助练习工具，“The SLR Camera Simulator”还是值得我们尝试一番的。

截图党大本营——Mopicer

http://mopicer.com/

对于经常逛论坛的朋友来说，“截图党”应该不是什么陌生的名词：相比于一般BBS会员动辄长篇大论的回复，这帮好事者更喜欢直接在回帖中加入一两张电影或者动画的插图，利用上面的字幕作为自己的回复内容。事实证明，一名经验丰富的“截图党”成员贴出一张恰如其分的贴图，娱乐搞笑的效果往往要比洋洋万言的文字回复更为出色。当然，要想成为这种让人印象深刻的论坛老鸟，除了平时主动收集相关图片之外，关注各种视频精彩截图的收集网站也是必备的课程之一，“Mopicer”就是这样一家专为“截图党”而生的网站。在这里我们可以通过关键字轻松地筛选自己需要的影片台词截图，同时也可以将自己收集到的精彩对白图片上传到网站里进行补充，非常方便。





电脑会让我们的生活更幸福吗？也许并不见得。电脑与互联网的出现让人们的生活更加数字化，减少的则是真实的生活体验。与其总是对着一堆由“0”和“1”组成的世界发呆，不如出门多多运动一下吧。电脑是用来提高工作效率，好软件是用来提高电脑效率，它们都是为了一个共同的目标：提高工作效率，减少工作时间，这样才能更好地享受真实的生活，你说对不？

■小众软件 大笨钟
Xiacb.com Marscosmo

找回Windows经典开始菜单——Classic Shell

□大小：6.3MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://classicshell.sourceforge.net/

从Windows Vista开始，微软就取消了伴随我们多年的经典开始菜单，从此再也看不到由于安装了大量的应用软件而导致开始菜单占满屏幕的情况。如果你依然很留恋以前满屏幕寻找程序名的感觉，使用“Classic Shell”就能帮你完成这个愿望，找回一如既往的XP经典风格。该软件具有很强的自定义能力和细节方面的设置，比如你可以对开始按钮进行替换，右键单击菜单项还可以进行删除、重命名、排序等操作，此外还带有换肤功能，第三方皮肤的细节样式也可以自行修改。由于软件支持中文界面，所以使用起来毫不费力，推荐给怀旧的读者。

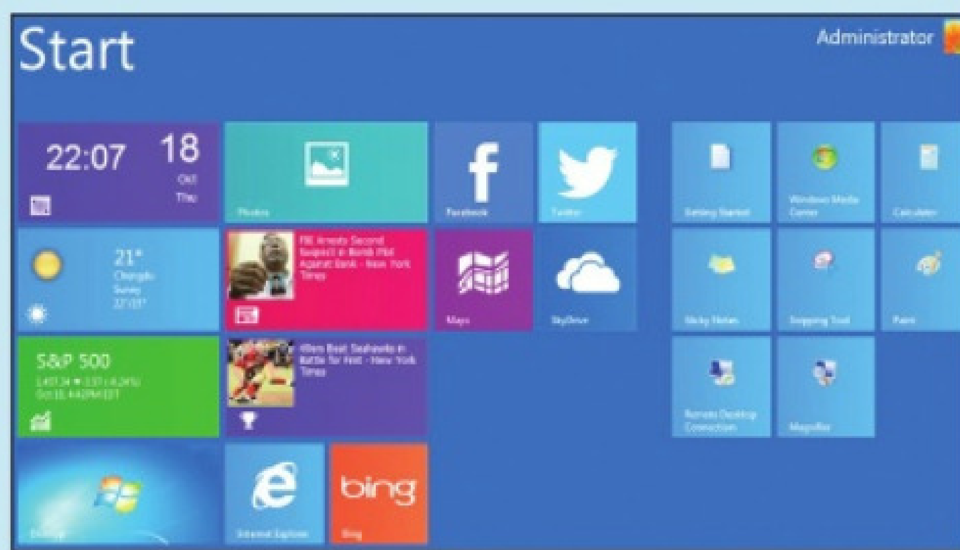


一秒钟变Windows 8——WinMetro

□大小：5.17MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.iobit.com/iobit-winmetro.php

Windows 8在前不久已经正式发售，相信不少读者都想亲自尝鲜体验一下。如果没有时间和设备折腾的话，或许可以试试这款“WinMetro”软件，它可以让你提前感受Windows 8全新的开始界面。Windows 8之所以饱受争议，其原因是微软将新操作系统的桌面体验变得与之前完全不同，它更适合触摸屏操作，而对于普通显示器来说并没有带来多少方便。运行WinMetro之后，整个电脑界面就会模拟成Windows 8的风格，目前已经实现了天气、日历、股票和新闻等功能，还原度非常高。此外，你也可以设置系统在开机时自动运行该软件，过足Windows 8瘾。

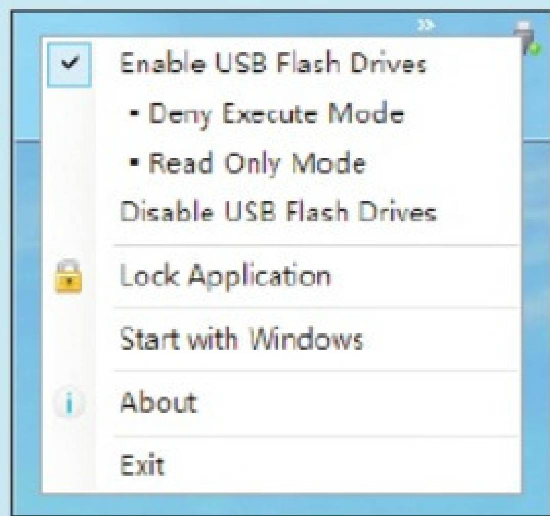


U盘接入控制工具——USB Flash Drives Control

□大小：214kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.binisoft.org/usbc.php

常用计算机，哪能不遭毒。U盘传染上病毒是经常遇到的麻烦事，网络上各种各样的专杀工具，到底哪一个更好用呢？“USB Flash Drives Control”是一款小巧的U盘安全工具，能够在U盘接入的一瞬间快速控制USB设备。该软件有4种保护模式，第一是正常工作模式；第二为只读模式，所有对U盘的“写”操作都会被拒绝，预防病毒驻留；第三是禁止执行可执行文件模式，此时U盘中的所有EXE文件将不能运行，可以有效防止病毒发作，建议平时选择该保护模式；第四为彻底禁止U盘使用，U盘插入电脑后会没有任何反应，适用于特别紧急的情况。





磁盘维护工具箱——Parted Magic

□大小：236MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://partedmagic.com/doku.php

“Parted Magic”是一套功能齐全的磁盘维护工具，使用时需要将它制作成启动U盘或刻录在光盘上，之后使用这些介质启动电脑，会进入到一个类似Windows的图形界面，比起黑底白字的命令行模式要友好得多。

Parted Magic整合了许多实用的硬盘工具，可以对磁盘进行克隆、分区、改变分区大小、检查磁盘健康状况、管理系统引导和操作文件等，帮助用户在系统出现问题的时候对电脑进行操作。Parted Magic基于Linux系统，对于熟悉Windows的人来说用起来并不困难，此外它还内置了网络管理与浏览器，在应急的情况下可以将它作为紧急维护的临时系统。

Skype通话自动录音工具——Skype Auto Recorder

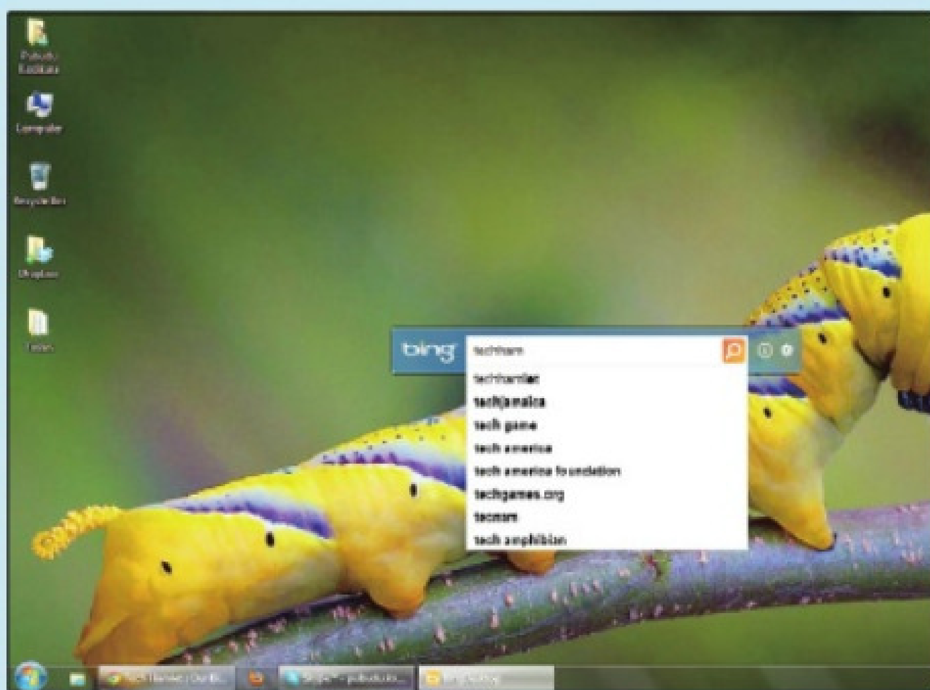
□大小：1.6MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://skypeautorecorder.codeplex.com/

众所周知，Skype是一款非常流行的网络电话软件，跨国通讯费用低廉，留学生们就靠这个和家里沟通了。

“Skype Auto Recorder”是一款针对Skype通话的自动录音工具，可以将全部语音内容记录到MP3文件中。使用时先运行Skype再开启Skype Auto Recorder，Skype会提示是否允许Skype Auto Recorder接入，点击允许，此时任务栏中的图标会变成绿色代表准备录音，一旦通话开始就会变成红色的录音状态。此外该软件还支持黑名单功能，可以将不需要录音的联系人加入列表，也可以设置过滤条件将特定联系人的记录保存在特定位置。





将“必应”背景图片作为壁纸——Bing DeskTop

□大小：1.4MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=29281

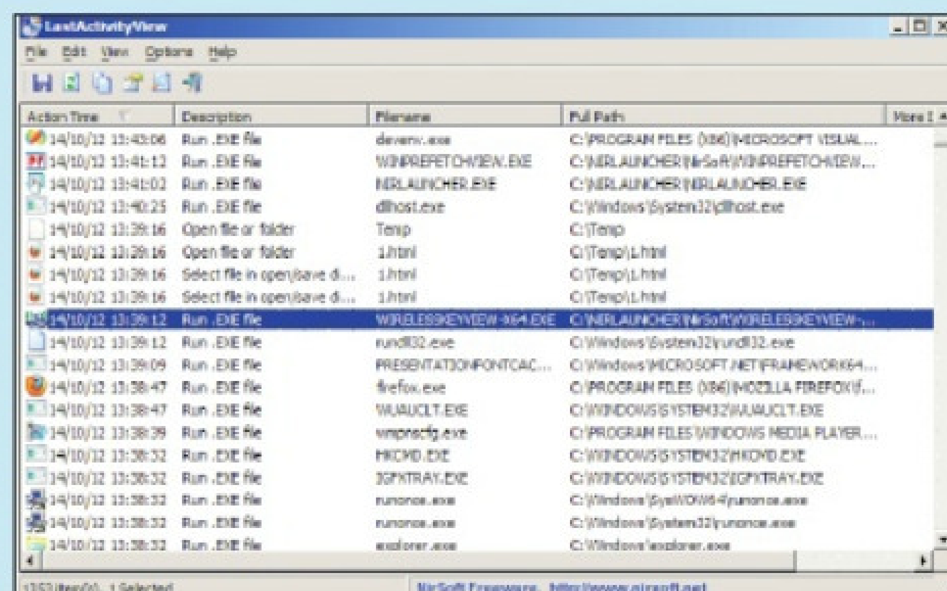
经常使用必应（Bing.com）搜索引擎的网友会发现必应首页的背景图片每天都会有更新，有没有想过把这些精美的图片设置成桌面背景呢？“Bing DeskTop”是微软自家开发的一款轻量级桌面背景更换软件，它可以每天帮你下载必应网站的背景图，无须手动操作自动完成更换壁纸的工作，同时还会在桌面上提供一个搜索框，让你随时可以通过必应网站搜索需要的网络资源。目前Bing Desktop只有英文版本，而且只能运行在Win7系统上，图片来源是从美国版必应网站下载，完全免费。

显示最近的系统操作日志——LastActivityView

□大小：67kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.nirsoft.net/utils/computer_activity_view.html

你有没有担心过电脑不在你身边的时候它都干了些什么？“LastActivityView”可以显示计算机最近的系统操作记录，包括运行的EXE程序，打开或关闭的文件、文件夹，是否有软件自动安装，以及系统关机/启动、用户注销/登陆和网络连接开启/中断等各种事件。软件运行后会自动按时间顺序排列近期所有动向，可以查看它们发生的时间、事件描述以及对应文件名和路径，支持导出成CSV、XML或HTML档案。有了这些信息，基本上就可以确定某个时间你的计算机被自己改动过或者被他人做了什么手脚，好像侦探片中寻找案件线索时的感觉。





北京时间10月30日凌晨，微软在旧金山正式发布Windows Phone 8手机操作系统，并演示了多项新功能。面对来势汹汹的微软，谷歌在同一时间悄无声息地发布了Nexus 4、Nexus 10和Android 4.2；苹果则依靠稳健的iOS 6来抵御对手的攻势。各家公司剑拔弩张，手机厂商群起响应，除了要在软件数量、硬件性能等方面过招之外，价格定位也不容忽视。好在我们不难预见，新产品的推出意味着新一轮降价的到来，2013年的移动市场将更加值得期待。

■辽宁 马卡

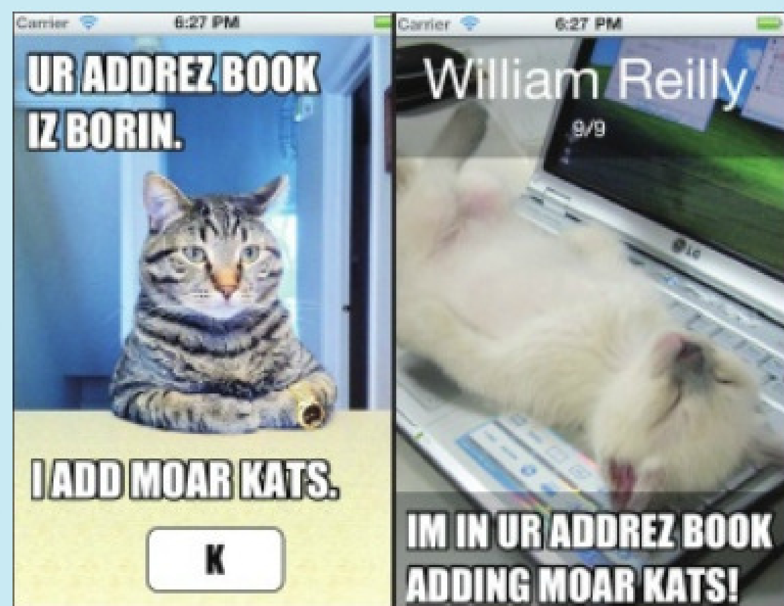
喵星人通讯录——Cat Scan

□大小：19.9MB □下载：http://126.am/CatScan



不知道你是不是也和笔者一样，在手机通讯录中只会给少数重要的联系人附加头像，其他通通都是默认的“某人”状态。如果你觉得看起来枯燥乏味又懒得找照片替换，可以试试“Cat Scan”这款趣味软件，它可以扫描所有没有头像联系人，并给他们自动设置成一张可爱的“喵星人”头像。笔者试用之后发现生活变得有趣多了，就算是领导通知加班、房东要求涨租、债主打电话讨账……当你拿起电话第一眼就看到可爱的猫咪时，任何人都会被它们毛茸茸的模样逗得开心一笑，什么样的麻烦事就都可以忍受了。

点评：“Cat Scan”的开发者还有一款以宠物狗为主题的“Dog Scan”，能够满足爱狗人士的需求。



太可爱了，而且软件目前可是限时免费！

找到你了！——向心力

□大小：2.2MB □下载：http://126.am/xiangxinli



“我已经到了，你在哪里？某某银行？周围没有银行啊！”类似的对话对于“路痴”来说一定十分熟悉，这就是和朋友约在某处见面时经常会发生的情况，明明已经到了约好的地方，可就是看不见对方……与其浪费时间不如试试“向心力”这款软件，它能帮助你和好友快速定位并找到对方。该软件内置Google地图，利用手机的GPS功能精准定位你和好友的位置，哪怕身处繁华的商业街，甚至是没有明确标明路线的郊区，也能很方便地和朋友成功见面。与其他同类软件所不同的是，就算朋友没有安装相应的程序，软件也会通过短信的方式将位置信息发送给对方。

点评：该软件操作简单且完全免费，利用客户端还可以互相发送地标建筑照片和文字信息，支持随时更改见面地点，能够帮你在与朋友约会见面时减少许多麻烦。

简单实用，节约你的时间

看书不如听书——听者

□大小：4.9MB □下载：http://126.am/tingzhe



随着现代都市生活节奏的加快，人们读书看报的时间越来越少，即使想坐下来阅读一些文字，也苦于心有余而“眼力”不足。既要保护眼睛，又想增加精神食量，不妨利用上下班的碎片时间，打开“听者”获取新闻时事、小说娱乐，或是学习知识。“听者”号称能提供数以百万的音频内容，共有15个类别，包括实时更新的新闻资讯、热门小说、搞笑相声和听者讲堂等丰富的资源。为了节省流量，“听者”采用音频压缩技术，在线收听1小时的数据量仅相当于两首普通MP3歌曲的大小，而且还支持离线下载。

点评：和许多听书软件相似，“听者”未来所要面对的是内容更新上的压力，笔者希望这款软件能将免费进行到底。



界面不漂亮不要紧，反正我们只需要听

最强背景虚化——easyFocus



□大小：264kB □下载：http://126.am/easyFocus

如果一款手机上的图片处理软件没有类似大光圈镜头的"背景虚化"功能，都不好意思说自己是一款全能软件，可见该功能是多么受到用户的青睐。不过奇怪的是，多数软件提供的背景虚化往往只包括两种模式：圆圈与条状，虽然还可以进一步调节模糊力度和对焦位置，但最后的修改效果也不会那么令人惊讶。

"easyFocus"是一款只专注于"背景虚化"效果的图片处理软件，它提供了3种虚化工具，包括"原型焦点"（Circular Focus）和"矩形焦点"（Rectangular Focus），以及富有特色的"选择对焦"（Rectangular Focus），通过它你可以完全自定义图片中的焦内与焦外部分，通过手指涂抹呈现出非常独特的效果。easyFocus的另一个功能是"对焦翻转"（Focus Flip），它可以瞬间颠倒图片的焦内与焦外部分，呈现出意想不到的效果。

点评：除了优秀的背景虚化以外，easyFocus也有简单的图片编辑、画质优化等功能，对于一款仅有264kB的新软件来说，已经足够出色了！



大光圈镜头拍出来的效果就是不一样

卡片中的秘密——NFC ReTag FREE



□大小：373kB □下载：http://126.am/NFCReTAG

如今带有NFC功能的手机越来越多，这要归功于Google极力推广这项技术，许多手机厂商都在产品中配备了相应的原件，可惜国内用到这项功能的机会实在太少，难道就找不到任何用武之地吗？

"NFC ReTag"这款软件会让你对NFC功能重新产生兴趣，它可以读取智能卡中的内容，再配合软件来实现一些非常方便的功能。不过你可不要指望它能给公交卡、饭卡充值，NFC ReTag虽然可以读取其中的内容，但也仅限于特定的功能，比如可以设置刷一下卡来自动开启闹铃、调节亮度等。笔者在吃午饭时就喜欢用手机看看新闻，通过NFC ReTag就可以把"开启3G网络""打开新闻客户端"的操作与每天使用的饭卡相关联，每次仅需轻轻一刷，所有操作立即执行，真是太方便了！

点评：把废弃的磁卡全部利用起来，将一些繁琐的操作与之关联，刷一下就搞定的感觉一定非常不错。

NFC让手机多了一种新玩法

轻松找手机——Wheres My Droid



□大小：749kB □下载：http://126.am/wheres

"Wheres My Droid"自称是Google Play商店中第一款专门用来找手机的应用，如果你忘记把电话放在哪了，可以用另一部安装有该软件的手机发一条特定短信，"躲起来"的手机就会自动响铃或震动。

Wheres My Droid在手机防盗功能方面也十分出色，你可以通过网站或另一部手机对遗失的设备发送指令，执行拍照、锁定、弹窗警告等功能。假如捡到手机的人依然不理会你，就可以强行关机并锁定SIM卡，程序会在别人重新开机时将新号码发送给你。此外还可以远程设置黑/白名单，防止敏感数据泄漏。

点评：作为手机安全类的老牌软件之一，Wheres My Droid在防盗和定位设备等方面都已非常成熟，最新版本更是彻底改善了耗电问题。



遗憾的是目前不支持中文界面

小空间，大智慧
高性能小型机箱系统组建指南

■四川 馒头

传统台式电脑机箱体积庞大，总是占用大量的空间，对大城市的蜗居、办公格一族来说是很大的负担，而且总是色彩单调，线条呆板，和家里的装修、家具不搭调，也让喜欢精致温馨空间的居家用户难以接受，为了满足这部分用户对科技与家居的品味需求，小型台式机系统应运而生。

一、准系统

几年前，小型机箱系统还一直停留在以家庭娱乐为主的HTPC时代，我们很难将其与高配置、高性能联系起来。由于外形小巧，空间非常有限，因此小尺寸台式机很难在体积、性能、散热等多方面同时兼顾。此外，高端板卡的体积通常也较大，很难在小机箱里容身，玩家想通过DIY组建高性能小型机箱系统的方案很难实现，那么小型机箱系统就注定是低性能的代言词吗？准系统（Barebone）平台的答案是“不”。

准系统是一种部分配置固定、部分可定制的品牌电脑，厂商提供的固定配件通常包含机箱、电源、主板、散热器，它们占用机箱空间较多，对稳定性影响较明显，而CPU、内存、硬盘、显卡等可灵活拆除的配件则由用户根据需求自行选配。准系统厂商通过半定制化策略，在小机箱内将空间效率最大化，因此有些产品也可安装高性能硬件。它拥有品牌机的稳定性和外形、结构优势，同时还兼顾了DIY组装机配置灵活的特点。如今，随着硬件厂商研发实力的不断增强，准系统平台已从低端市场逐步拓展到高端甚至顶级硬件平台。对于资金充足且对空间要求较高，希望在外观和性能上同时兼顾的用户而言，高配版准系统无疑是一个最好的选择。

1、顶级性能的准系统



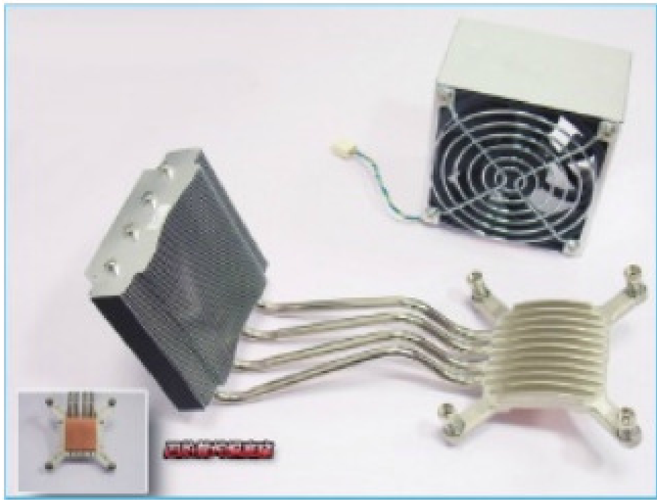
浩鑫SX79R5背部接口

浩鑫SX79R5是一款基于Intel顶级平台X79芯片组的准系统，配合Intel旗舰级Sandy Bridge-E处理器，能打造出一台极致性能的小型机箱系统。机箱外壳采用全铝材质，尺寸216mm（宽）×198mm（高）×332mm（深），仅有传统机箱的四分之一大小。它采用专为XPC设计的500W 80PLUS铜牌电源，为高端独立显卡配备了6Pin+8Pin独立供电接口，内置I.C.E水冷式热导管散热系统，通过特殊毛细结构，产生毛细吸力，不断进行热气蒸发、凝结循环，可将最高端处理器产生的巨大热量迅速排出箱外。

浩鑫SX79R5最大可以支持长度为29.5cm的双槽位独立显卡，安装AMD Radeon HD 7970（公版尺寸280mm），以及GeForce GTX 680（公版尺寸275mm）等高端图形显卡完全没有问题。主板上还提供了Mini PCI-E插槽，用于安装mSATA(Mini Serial ATA) 接口固态硬盘或无线网卡。它拥有3个磁盘扩展槽，可以同时安装1个5.25英寸光驱和2个3.5英寸硬盘或者4个2.5英寸硬盘。它接口齐全，背部I/O接口包括数量高达9个的USB 2.0/3.0接口，以及E-SATA、光纤输出、双千兆网口等，前面板侧面还有2个USB 3.0和耳麦接口。



浩鑫SX79R5的显卡接口



I.C.E水冷式热导管散热系统

配置一		
配件类型	型号	参考价格（元）
准系统	浩鑫SX79R5	4599
CPU	酷睿i7-3930K（盒装）	3800
内存	G.SKILL RipjawsX DDR3 1600 8G（4GB×2）	270
显示卡	技嘉GV-N670OC-2GD	2800
硬盘	希捷2TB 7200转 64MB 双碟	690
固态硬盘	三星830 128G SSD	650
散热器	准系统自带	/
光驱	无	/
机箱	准系统自带	/
电源	准系统自带	/
键盘	Cherry G80-3000 黑轴	650
鼠标	罗技G9X	500
显示器	戴尔U2412M	1850
总价		15809

X79平台搭配六核十二线程的酷睿i7-3930K，可达到极致的处理性能。技嘉GV-N670OC-2GD能够在1080p分辨率下毫无压力地运行目前几乎所有的游戏，三风扇设计为系统在高负载下稳定运行提供了足够的保障。如此强大的配置自然是为游戏而生，面对当前动则数GB的游戏文件，选择2TB硬盘作为存储盘是很有必要的。此外，该套配置还采用了一块三星固态硬盘解决磁盘性能瓶颈。外设方面，Cherry G80-3000键盘和罗技G9X鼠标不仅可以满足高端玩家对性

能的要求，同时还能满足他们个性化的需求。

2、高性能准系统

浩鑫SX79R5强大的性能要付出高额的金钱，并不是每个人都可以承受，那么大家还可以选择另外一款采用主流Z77平台的浩鑫SZ77R5。为了拉开与顶级平台的差距，提高该套配置的性价比，处理器方面并没有采用高端的i7-3770K，而是选择了主流性能级的i5-3570K。为提供高画质下的游戏流畅体验，配置中选择了超频版的微星N660 TI OC显卡，无论是在功耗还是性能上都有着出色的表现。资金有限的游戏玩家则可选择1600价位的GTX 660显卡。

配置二		
配件类型	型号	参考价格（元）
准系统	浩鑫SZ77R5	3499
CPU	酷睿i5-3570K（盒装）	1490
内存	G.SKILL RipjawsX DDR3 1600 8G（4GB×2）	270
显示卡	微星N660 TI OC	2299
硬盘	希捷1TB 7200转64M 单碟	512
固态硬盘	无	/
散热器	准系统自带	/
光驱	无	
机箱	准系统自带	/
电源	准系统自带	/
键盘	樱桃G80-3800 黑轴	390
鼠标	Razer炼狱蝰蛇	199
显示器	戴尔U2312HM	1399
总价		10058

二、小型机箱系统

准系统安装简便，硬件安装过程中不易发生冲突，但是半定制化方案限制了用户对主流硬件的选择，且昂贵的套装价格并非普通用户可以接受，对乐于折腾且挑剔的DIY玩家，还有另一种寻求个性的选择——小型机箱系统。

小型机箱系统没有厂商定制的局限，用户在选择配件时可以更加灵活多变。当然小型机箱系统在空间利用率上可能还无法达到准系统的水平，不过体积已远小于普通机箱。凭借小巧的体积和出色的外观设计，小型机箱系统很适合用在现代家居面积较小的卧室和书房，对于那些追求精致生活的电脑用户无疑是一种巨大的诱惑。目前小型机箱系统主要包括Micro ATX和Mini ITX两大类，可分别满足用户对高端、主流性能的要求。

1、黑色风暴——极致性能Micro ATX平台（机箱型号：银欣SST-TJ08-E）


TJ08-E内外架构大都可拆卸

作为Temjin（铁木真）系列TJ08的进化版，TJ08-E内部采用全黑化处理，经过拉丝处理的前置铝面板非常凸显男性玩家的阳刚之气。机箱尺寸为210mm（宽）×374mm（高）×385mm（深），重量为5.3kg，最大可以安装长度为160mm的电源、高度为165mm的CPU散热器，以及长度为330mm的显卡。TJ08-E前置18cm可调速穿甲弹风扇，转速为700～1200rpm，侧面有风扇转速控制开关。TJ08-E采用中塔结构，内部空间非常宽裕。


TJ08-E机箱底部可调式“千斤顶”


TJ08-E能轻松安装巨大的CPU散热器和高端显卡

TJ08-E延续铁木真系列的传统，上盖、主板托盘、硬盘架均可拆卸，降低安装难度。机箱底部有可调式“千斤顶”设计用于支撑塔式CPU散热器，减少对主板的压迫，能轻松安装猫头鹰D14这样体积硕大的双塔式CPU散热器，为CPU超频运行提供有力保障。

配置三		
配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	酷睿i5-3570K（盒装）	1490
主板	华硕Maximus V GENE M5G	1499
内存	三星黑武士DDR3 1600 8GB（4GB×2）	278
显示卡	华硕GTX660Ti DirectCU Ⅱ TOP	2699
硬盘	西部数据1TB 7200转64M蓝盘	515
固态硬盘	镁光M4 128G SSD	660
散热器	猫头鹰D14	499
光驱	无	/
机箱	银欣SST-TJ08-E	550
电源	安钛克VP550P	389
键盘	罗技G105	230
鼠标	i-rocks IM3-WE	169
显示器	华硕PB238Q	1650
总价		10628

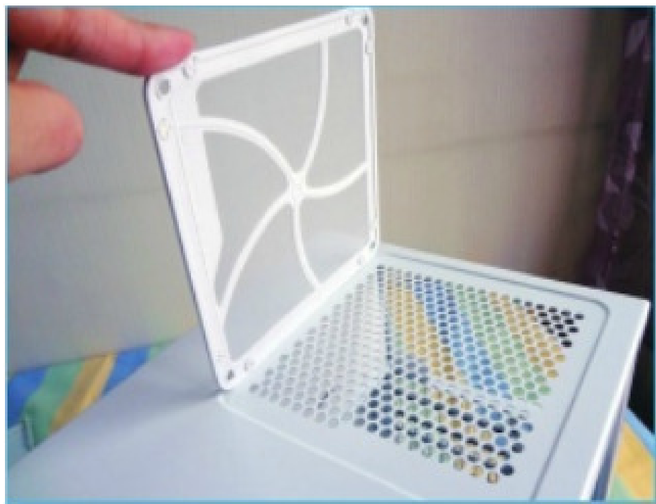
TJ08-E给人的第一感觉就是——MAN，这种机箱通常是男性游戏玩家的最爱，当然光有造型是不够的，游戏玩家对硬件性能同样看重。此配置中采用的酷睿i5-3570K和华硕M5G主板是中高端游戏平台的经典组合，三星黑武士DDR3 1600内存超频性能出色，能在默认电压下超频至2133MHz并稳定运行。为满足游戏玩家CPU的超频稳定性，其中还采用了CPU风冷散热器的王者——猫头鹰D14，以充分发挥i5-3570K的超频潜质。华硕GTX660Ti DirectCU Ⅱ TOP显卡也是一款超频产品，默认频率达1059MHz，动态加速频率1137MHz，搭配2GB GDDR5的显存，显存频率6008MHz。其DirectCU Ⅱ 铜管直触双风扇散热技术，热管直接贴合GPU，全新S型热管设计在增大散热空间的同时，并未让显卡体积增大太多，与双风扇配合，可提升显卡散热


PS07前部风扇

效能并降低噪声；另外其供电系统效率更高，电磁干扰更低。

2、纯白诱惑——极致静音Micro ATX平台（机箱型号：银欣SST-PS07W白色）

PS07是精准（Precision）系列第一台Micro ATX设计的机箱，采用与TJ08-E相似的结构设计，不同的是铝制面板被更换为塑料面板，虽然材质缩水，但纯白色调更容易抓住女性用户的心。此外前置2个12cm静音高尔夫球扇，配合机箱侧边隐藏式进气方式能将风扇噪音降至最低，即使在夜深人静的晚上使用电脑，也不会因为噪音影响到家人休息，是一款适合打造极致静音的机箱。机箱尺寸为210mm（宽）×374mm（高）×400mm（深），重量为5.2kg，最大可以安装长度180mm电源、高度165mm的CPU散热器，以及长度为340mm的显卡。


PS07电源拥有顶部独立风道

配置四		
配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	AMD A8-3870K（盒装）	630
主板	华硕F1A75-M PRO	599
内存	三星黑武士DDR3 1600 4GB	139
显示卡	内置Radeon HD 6550D	/
硬盘	西部数据1TB 7200转64M蓝盘	515
固态硬盘	无	/
散热器	盒装自带	/
光驱	无	/
机箱	银欣SST-PS07W	500
电源	航嘉冷静王钻石版2.3+版	198
键盘	多彩7800G无线键鼠套装	150
鼠标	无	/
显示器	AOC I2367F	1149
总价		3880

对女性用户而言，性能并非决定性指标，她们更注重外形和静音等使用感受，高性价比集显平台就能够满足她们的需求。A8-3870K内置Radeon HD 6550G显示核心，具备400个流处理器，显示核心频率高达600MHz，支持DX11，性能已经接近低端独立显卡，在中高画质下运行大多数3D游戏没有任何压力，随着AMD进一步下调A8-3870K价格，性价比凸显，是集显平台的最佳选择。

3、精致艺术——极致小巧Mini ITX平台（机箱型号：酷冷至尊Elite 120魔方）

笔者一直认为小型机箱最能考验厂商的设计实力，要做到空间和性能平衡并非易事，早期HTPC机箱就是因为选择空间放弃了性能，最终走向衰败。有限的市场和难以降低的成本让小机箱的选择有些狭窄，不过随着Mini ITX机箱的普及，小型机箱又焕发出新的活力，成为未来电脑家电化的趋势。酷冷至尊Elite 120魔方是一款特别针对家庭用户设计，带有家居类风格的小型机箱，尺寸为240mm（宽）×207.4mm（高）×401.4mm（深），只有普通机箱的三分之一大小，却可以安装长度为343mm的顶级显卡，不到300元的价格使其极具性价比。Elite 120魔方的拉丝铝面板质感出色，使其与客厅的家电融为一体。


Elite 120魔方左侧面板开口

Elite 120魔方采用主板卧置电源在上的结构设计，限制了CPU散热器安装空间，用户只能安装高度在65mm以内的CPU散热器，因此散热更加依赖机箱整体能力。其左侧板设计了大于1/2面积的开孔，PCI插槽让显卡风扇刚好对应开孔区域，独立设计的显卡风道解决了机箱内部发热大户的散热问题。它带有前置和侧边两个风扇，用户还可以添加硬盘位风扇进一步提升机箱内部风道。


Elite 120魔方的结构限制了处理器风扇高度


Elite 120魔方风路设计

配置五		
配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	E3-1230 V2	1299
主板	华硕 P8H77-I mini ITX	788
内存	三星黑武士DDR3 1600 8GB（4GB×2）	278
显示卡	微星N660 HAWK	1699
硬盘	希捷Barracuda 1TB 7200转64MB 单碟	550
固态硬盘	无	/
散热器	采融Samuel 17	330
光驱	无	/
机箱	酷冷至尊Elite 120魔方	280
电源	酷冷至尊龙影X 420W	369
键盘	i-rocks KR-6260	95
鼠标	Steelseries Kinzu V2标准版	145
显示器	戴尔U2312HM	1399
总价		7232

Elite 120魔方是Mini ITX机箱中的上乘之作，类HTPC风格的设计简约而不简单，“肚量”更是让人叹为观止。四核八线程设计的E3-1230 V2无论是玩游戏还是进行视频编码，多媒体渲染都是极具性价比的选择。E3-1230 V2不能超频，适合不喜欢折腾但对性能有一定要求的用户。此外，E3-1230 V2设计功耗较低，发热小，对CPU散热器要求不高，适合在Elite 120魔方这种对散热器支持有限的小型机箱使用。

头牌新闻

三星ATIV Smart PC智能平板电脑在京发布

■本刊记者 魔之左手

2012年10月26日，三星笔记本电脑举办的“三星ATIV Smart PC新品发布暨产品体验周揭幕仪式”在北京召开。三星笔记本电脑发布了基于微软Windows 8操作系统的全新ATIV Smart PC产品，并宣告产品在中国市场上市。ATIV系列包括ATIV Smart PC，ATIV Tab 以及ATIV S。ATIV倒过来即是单词VITA，是拉丁文中“生活”的意思，同时还表示“Art of Technology”和“Inspiration of Versatility”。



三星电子大中华区CE&IT本部总裁全龙声（左）在产品揭幕仪式上

此次发布的三星ATIV Smart PC智能平板电脑——500T1C及ATIV Smart PC Pro——700T1C拥有11.6英寸的显示屏，厚度仅为9.9mm和11.9mm。它们通过与键盘底座的分体组合式设计，实现了笔记本电脑与平板电脑的合二为一。此外还配有1024级感压力度的S Pen的数控笔，配合S Note软件可尽情书写绘画。

发布会上还展示了两款搭载Windows 8操作系统的All-in-one电脑500A及700A，它们的全高清显示屏支持10点触控，配备英特尔酷睿处理器和500GB硬盘，具有HDMI-in/out功能。拥有触控功能的Windows 8系统超极本540U也在本次发布会上亮相。这两类产品都属于三星ATIV Smart PC范畴。P

硬件店

捷波朗在京推出SOLEMATE魔音盒

2012年10月23日丹麦捷波朗（Jabra）在北京召开“魔音世界——2012秋季新品发布会暨音乐狂欢季”活动。会上，不仅展示了全新产品SOLEMATE（捷波朗魔音盒），还正式发布多款产品的中文语音播报及语音控制功能固件，真正做到了智能控制，便捷操作。会后捷波朗消费产品事业部副总裁Viggo Olsen（中）、亚太区消费产品事业部执行总监汤中强（右）和中国区消费产品事业部销售总监余卫（左）接受了访问，针对产品的定位、功能、未来发展等问题回答了记者提问。他们表示，SOLEMATE并未设定所谓的竞争对手，而是结合捷波朗的经验，为用户提供的一款个性化的高品质产品；它可提供10m的连接和播放距离，可连接多达8个播放设备；还拥有独特的麦克风功能，支持非中文语音操作；在户外使用时，附赠的携带包可提升其防水防尘能力。目前这款产品只有黑白两色，但提供了多种色彩的底座，很快还将推出多种个性化配件，并在考虑推出更多色彩的产品（该产品的具体规格可参考本期“新品初评”栏目）。



捷波朗消费产品事业部副总裁Viggo Olsen

中国商务派E人E本T6发布

2012年11月1日，壹人壹本在北京隆重发布了具有浓郁中国风范的新一代商务平板电脑——E人E本T6。其外形以中国古典装帧古籍的书纹设计为灵感，同时首次将手写笔融入机身，并将“Home”键移到了机身面板左下方，在方便操控的同时也降低了书写误触的可能性。E人E本T6全面强化了通信功能与手写功能的融合，新增手写短信，还可在通话界面可直接调出便签，随说随记；手写办公系统升级至MindWork 6，提供了国人常用的“行程”“工作计划”“账本”“英文练习”等丰富的记事本模板，在文稿本中新增全屏自由输入识别模式。T6在智慧云服务（MindCloud）平台上实现了更深度的云嵌入与融合，增加了手写办公文件、网摘、收藏夹的双向同步功能，全新智慧云还支持E人E本T3、T4和T5产品的原笔迹文件便捷导入T6。它搭载高通骁龙S3 1.5GHz双核处理器、1GB RAM和Android 4.0系统，拥有32G存储空间和7000mAh超大容量电池，内置通话模块，兼容GSM、WCDMA、EVDO三种制式，全面支持WiFi、蓝牙、USB和第八代GPS引擎，定价为4980元。



壹人壹本董事长兼CEO杜国楹介绍新品T6

诺基亚发布Lumia 510

2012年10月23日诺基亚宣布推出入门级Lumia智能手机诺基亚510，配备多点触控4英寸屏幕和500万像素摄像头，可下载诺基亚Lumia非凡系列专有的相机附加功能应

用程序，支持智能集体照、全景、连拍和自拍定时模式。它提供诺基亚乐随享服务，可播放或下载大量正版歌曲，还支持诺基亚地图、诺基亚驾车和诺基亚公共交通功能。诺基亚510拥有醉红、柠黄、湖蓝、柔白和暮黑五种选择，零售价格为1399元，于11月陆续在印度、中国、其他亚太地区国家和南美地区上市。



尼康发布尼康1 V2微单相机



2012年10月24日，尼康宣布正式发布可换镜相机尼康1 V系列的最新型号尼康1 V2。V2装载了全新图像处理器EXPEED 3A和1425万有效像素CMOS图像传感器，具有高速自动对焦功能，此外还装载了电子取景器和实时图像控制。它支持快速菜单访问，其慢速查看功能可以捕捉一系列静止图像并以慢动作进行播放，以便用户选择最佳时刻并将之定格成单张照片。另外它还大大改善了其他众多功能和特点，包括高级复合自动对焦系统、动态快照、智能照片选择器以及全高清动画录制等。此外用户还可以另购无线移动适配器WU-1b，将V2与智能设备结合使用，可轻松将照片上传至社交网站。

AOC跨界新品“超Pad”炫酷来袭

AOC推出了一款超大屏幕平板电脑——AOC“超Pad”，采用21.5英寸多点触控式超大屏幕，分辨率1920×1080，内置Android操作系统。它既可以像平板电脑一样上网、游戏、聊天、看视频、听音乐，又可以兼作一台大屏幕显示器和液晶电视。AOC“超Pad”带有多点触控式屏幕，以及802.11b/g/n WiFi无线上网功能。另外它还内置了显示器的VGA和HDMI接口，可以随时接驳台式主机或笔记本电脑。“超Pad”还可以接驳数字电视机顶盒或外置电视盒，成为一台卧室里的专属液晶电视。它内置两个2W多媒体音箱，支持U盘随插即播，还支持SDHC卡，可以随时播放音乐，视频和照片，成为卧室里的全能私人电视。



软件圈

卡巴斯基呼吁网民回归专业安全软件

随着国内网络安全形势的日益严峻，卡巴斯基实验室近日针对某些安全厂商的恶意行径，面向全体网民发布了《回来吧，朋友！》公开信，呼吁全体网民回归专业安全软件的怀抱。 随着公开信的发布，卡巴斯基还将在“卡巴365”及线下的终端零售店面同时启动“买一赠二”大型促销活动，让更多用户享受到最专业、最安全、最实惠的保护。

Windows 8应用开发马拉松开幕

2012年11月3日，国内首次最大规模的Windows 8应用开发马拉松，在北京、上海、广州、成都、深圳、西安六大城市同时开幕。此次活动以Live To Code为主题，强调创新、激情和自豪，以最新发布的Windows 8为开发平台，鼓励广大开发者和学生积极参与，微软将通过Windows应用商店的拓展和分发渠道，帮助开发者取得更大成功，已经有超过4000名Windows 8开发爱好者积极报名参与。

网络帮

首届中国电子信息博览会将于明年4月举行

2012年11月6日，工业和信息化部与深圳市人民政府在京召开新闻发布会，宣布第一届中国电子信息博览会将于2013年4月10日至12日在深圳举办，展会期间将同时举行新一代信息技术产业发展高峰论坛和若干场电子信息新技术与新产品发布会。深圳市经济贸易和信息化委员会副主任贾兴东在发布会上介绍，本届博览会将围绕新一代信息技术和产业发展趋势，展示计算机、通信、消费电子领域，物联网、云计算、移动互联网、下一代网络领域，新型显示、高端集成电路、各类元器件等基础电子领域，以及信息系统及应用领域等四大领域的新成果。

2012移动开发者大会在京召开

2012年10月19日，“移动开发者大会·中国2012”在北京国家会议中心召开。腾讯MIG移动互联网事业群浏览器产品部研发组总监阮曙东在大会上与开发者们分享了HTML 5技术的发展情况以及未来发展方向，并表示腾讯将致力于将手机QQ浏览器打造成为一站式开放平台，与开发者一道迎接HTML 5时代的共赢。会后阮曙东接受了记者的专访，就QQ浏览器和HTML 5的现状与发展问题发表了自己的看法。他表示目前Q+作为高端实验平台，将不断发展，并探索包括HTML 5在内的各种新技术，不过在消费市场中，QQ浏览器仍将是主流。他认为HTML 5规范目前已较为完善，在标准正式确立前，应该会重点提升设备感应器（如手机上的光感应器等）的相关内容，个人则希望加入安全（版权）功能，并提升WiFi、3G等无线网络下的速度。针对目前用户比较苦恼的插入Flash视频的网页浏览，阮曙东认为，只有视频网站与浏览器进行双向配合，才能以转向HTML 5页面等方式观看相关视频内容。

晶合快评

网络言论的解读方式

■晶合实验室 Enigma

作为一名专职平面媒体编辑，在策划选题与审阅稿件的本职工作之余，及时吸收学习新内容无疑是一门必修课。不过，与必须时刻留意硬件厂商和软件业界新进步的应用组同仁相比，作为网络栏目编辑的本人关注领域略有不同——除了对国内外互联网服务商的新动向保持敏感之外，“用户产生内容”领域同样也有不少值得挖掘的主题。譬如，不久前国内著名SNS网站“人人网”上就出现了一个非常典型的例子，一起来看：

这个范例的标题是《赫敏为什么不能嫁给哈利》，执笔者是天津外国语学院涉外法政学院的一位讲师。一望便知，这篇连载日志的落笔重点或者说切入点无疑就是当代著名奇幻小说《哈利·波特》系列。不过，在那个八卦味道十足的名称之下并没有多少无聊的花边绯闻，取而代之的是无数欧美国家历史、文化与政治方面的话题。拜撰写者老师娴熟的笔法所赐，这些图文并茂的文章读起来可谓妙趣横生，让无数被标题吸引而来的读者在争辩之余，潜移默化地开阔了眼界见识到了不少新东西。不过，之所以这篇日志会被广泛转载，“内容丰富”仅仅是因素之一，更重要的原因在于作者的立场态度把握得相当出色。举个例子，为了强调“只有法学出身的精英才能成为杰出领导者”的观点，日志的第8篇中出现了以下内容：“理工科在英美教育体系中的地位并不高，……1900年之后的美国总统中只有小罗斯福的前任胡佛是工科，任内发生了三十年代大危机，以‘胡佛猪’‘胡佛屋’名传史册”——乍看之下似乎有理有据，20世纪30年代美国的大萧条确实发生在第31任总统赫伯特·胡佛的任期内不假，然而真要追究责任，号称“史上第一无能”的第29任美国总统沃伦·哈丁以及第30任美国总统、“经济门外汉”卡尔文·柯立芝注定难辞其咎——颇具讽刺意味的是，这两位责任人皆是法学科班出身。不过，看到这里武断地拍上一砖并非明智之举，只要把滚动条向上拖动即可在页面起始部分发现另一段文字：“（初稿尚未改完，先发上来一半）本篇使用了比较偏激煽情的写作风格，大家读完后都尽量冷静。因为只有一半内容，也只提供一半真理”——开宗明义，首先向读者声明“不可尽信”，相比于某些用不容置疑的语气胡说八道的网文帖子，这篇文章的态度无疑要端正得多。

除此之外，作为一名教育行业的工作者，这部日志的撰写者在是非原则立场方面的表现更是让人印象深刻。例如，在系列日志第7篇《霍格沃茨的敌人》中便提到了一种并不陌生的观点：“我以前读书的时候，曾经自己给自己开过一门‘正邪逆转’的思维训练课，就是读任何一本书，都从作者视角相反的方向出发思考问题。……这些想法当然都很邪恶，但是，一旦从反面思考后，很多正面的问题会得到更深的认识”——这种“逆向思路寻找真理”的论调诸位想必都不陌生，但本文的出众之处就在于并未到此宣告结束：“……当然，这有一定危险，转过去还要转回来，不要最后成为相信‘世界上没有绝对的善，也没有绝对的恶’的伏地魔，大家小心”——显而易见，相比于某些刻意混淆善恶界限来鼓吹虚无主义论调的滥俗网文，这种立场分明的态度显得是如此难能可贵，值得来一句“5分满上”！



文艺小壮汉Enigma

言归正传，说完了例证方面的话题，最后再来聊聊这篇文章之所以称得上“值得挖掘”的理由：近年来，随着国内以微博为代表的“自媒体”平台进一步发展，越来越多的奇谈怪论开始在互联网上涌现出来。必须承认，相比于这些层出不穷的言论，个人的判断能力是极为有限的，在一次又一次被事实真相戳穿转载的内容之后，义愤填膺的心情必然会逐渐退火，取而代之的往往是“不再相信一切自媒体言论”的消极犬儒主义心态。很显然，这种虚无的态度是不可取的，那么，我们应该选择何种方式来做出合理的判断呢？答案就在上文中——留意原则与立场。倘若出现在眼前的言论用目空一切的口吻跳过探讨分析的步骤，直接放出结论并摆出“不容置喙”的姿态，那么这条言论的可靠性往往就值得斟酌一番——毕竟，在这个平均不到200字的微博条目主宰个人舆论视野的今天，言简意赅阐明真理的例子并不多见，该论述的时候就是不能跳过这个环节。除此之外，对于某些毫无原则并且刻意否认“坚持明确立场”的发言（这在所谓的公知与意见领袖微博中相当常见）更是绝不可轻信，理由很简单：每个人的价值观都不尽相同，那种墙头草式的言论又有什么资格左右我们的观念呢？P

漫画作者：落琪

空中网 Wargaming页游大作《坦克世界——将军》



中国领先的数字娱乐服务提供商空中网集团（NASDAQ：KONG）于10月19日正式宣布，已与世界著名战争游戏开发公司Wargaming完成合作协议签署，获得其全新的战争卡牌页游《坦克世界——将军》（World of Tanks Generals，暂译）在中国大陆地区独家代理运营权。

《坦克世界——将军》是由大型多人在线游戏《坦克世界》开发商Wargaming.net在今年第三季度推出的与《坦克世界》同名同题材的战争卡牌类网页游戏。目前该游戏在俄罗斯已开放首次Close alpha测试。

据透露，《坦克世界——将军》采用其独创的“战棋卡牌”核心玩法：更快节奏的回合制规则+上手更简易但极富策略挑战性的卡牌战斗，将给玩家带来迥异与《坦克世界》的TPS玩法但同样精彩耐玩的全新游戏体验。

作为《坦克世界——将军》的国内独家代理商，空中网将与WGN的全球运营战略保持一致，将在全球范围内采用全新的“云战”概念进行联动运营。这也预示着未来《坦克世界——将军》与《坦克世界》将实现跨平台全方位的游戏资源和玩法联动。

Wargaming公司CEO Victor Kislyi表示：“Generals将带给玩家一种前所未有的作战及交互模式，让玩家们可以体验不一样的战斗快感。”

空中网总裁杨震表示：“《坦克世界》在中国市场的表现非常抢眼，这与Wargaming的激情与严谨是分不开的。我想在双方的努力下，《坦克世界——将军》一定会在中国页游市场有更大的作为。”

目前该游戏的汉化工作正在紧张进行中，国内玩家最快将于今年底初见这款战争卡牌页游大作的风采。

关于空中网：

空中网是中国领先的无线及互联网公司，致力于为全球手机用户和互联网用户提供高品质无线娱乐服务及大型在线游戏服务。空中网于2004年在美国纳斯达克上市（NASDQ:KONG），目前公司业务覆盖无线增值,互联网游戏以及手机游戏三大领域。旗下无线增值业务连续多年位居行业之首。 2009年空中网正式进军互联网游戏领域,秉承自主研发与代理运营并行策略.自主研发产品《龙》《圣魔之血》《功夫英雄》已经面向全球60多个国家发行。2011年空中网代理运营由Wargaming公司开发的《坦克世界》已成为中国网游市场最具竞争力的产品之一。截至2012年8月，空中网已经陆续获得海外开发商研发的包括《坦克世界》《战机世界》《战舰世界》《枪战世界》《机甲世界》等在内的多款游戏在中国大陆地区的独家运营权。2011年空中网布局手机网游，凭借多年在无线领域的经验和积累，通过基于IOS和安卓平台游戏的“自主研发、自主运营、自主发行”三位一体，向手机网游市场延伸。旗下手机网游《魔界勇士》《王国创世录》《合金要塞》已经成为手游市场最受玩家欢迎的产品之一。

关于Wargaming和《坦克世界》

Wargaming（简称WGN）是全球首屈一指的战争游戏开发公司，旗下拥有享誉世界的战争网游《坦克世界》以及正在研发中的《战机世界》、《战舰世界》等，将组成“战争三部曲”以奉献给爱好战争题材游戏的玩家。

《坦克世界》（World of Tanks）是一款2010年由Wargaming公司推出的第三人称射击游戏。玩家会扮演1930到1950年代的战车进行玩家对战（PvP），“全都根据历史高度还原”，先后获得GDC“年度最佳游戏”和“玩家最满意游戏”以及“欧洲最佳在线游戏”等国际大奖。在中国由“空中网”公司代理，并于2011年3月15日推出，如今已成为中国网游市场最具竞争力的产品之一。


《坦克世界——将军》原画一


《坦克世界——将军》原画二


《坦克世界——将军》原画三



《坦克世界——将军》概念宣传画

多益网络

你买房了吗？《梦想世界》玩家掀起购房潮

梦想世界 在线 www.henhaoji.com

亲，你买房了吗？在这个人人都想购房的潮流中，能拥有一间属于自己的房屋是多么高兴的事情！在《梦想世界》中，玩家精心设计的家将给大家带来耳目一新的感觉。通过自己的构思布置，你拥有的不仅仅是一个温馨美好的梦想家园，而且还是一个功能齐全的神奇小屋。因为别出心裁的设计、内容丰富的功能，在玩家中掀起了购房潮，今天就跟随这股潮流前去感受《梦想世界》家园系统的神奇魅力吧！

一、房屋地段

买房先看房，选购房子要考虑诸多因素，其中“地段”是很多人都很看重的，向往宁静生活的人想住在郊区，喜欢热闹都市的人愿意住在繁华住宅区。不论你喜欢哪种，在《梦想世界》都可以满足，下面就带大家一起去看房！

郊区： 在集市（124，130）处通过“郊区车夫”购买郊区的单独所属房屋。

住宅区： 在各国首都通过“居民区接引人”传送至一个相对集中的住宅小区，可供若干玩家在其中比邻而居，共同生活。玩家需要先购买一块土地，然后才能在上面建房。

每个人最多可以同时拥有5处房产，但只能选择入住其中1处，需要搬家的话，必须先把家具、宠物等物品清理收好。

二、房屋规模

分为标准、华宅、豪宅三个等级，由玩家在建造房屋时选择，高级的房屋能够提供更多的室内空间，容纳更多的家具。

三、房屋风水

看房子当然少不了要看风水，在《梦想世界》里“风水”是房屋所特有属性。房屋建成后，会有一个基础的风水等级，包括有：风凶火异、勉强安居、良宅好地、福光隐现、福址盈门、紫气东来、富贵福源。通过在家里摆放家具可以改善风水，相同的家具只能改变一次房屋风水。

好的风水对房屋的影响有：

1.在卧室里休息时可以恢复更多的体力、活力；

2.在卧室里冥想（闭关、思索）时，可以减少消耗的技能经验；

3.在家里进行各种生产活动（鉴定、烹饪、炼药、打造、裁缝、炼金）时，可以减少消耗的体力、活力；

4.在宠室里对宠物进行养护和训练时，效果提高。

四、家具摆放

家具分为房屋家具与庭院装饰。

房屋家具种类包括： 床、桌、凳、椅、窗帘、地毯、柜子、台饰、屏风、挂画等；

庭院装饰包括有： 水中饰物、影壁、盆景、石桌、石凳、杂饰、亭子、景观植物、花 、圃、路转、院门院墙等十余种类别。

各类家具都有不同等级，高级的家具能够更好地改善风水。1、2级家具可以通过学习生产技能“巧匠之术”到一定等级，然后在集市的“家具师”处制造获得；3级家具除了要求“巧匠之术”之外，还需要配合使用相关图纸，图纸可以通过挖宝、开宝箱等方式获得。

各类家具的摆放位置由自己设计决定，在物品栏中使用鼠标右键点击家具，空格键旋转家具，然后再选择合适的位置安放即可；如果想改变家具布局，可以使用特殊道具“如意符”将房间内的家具收回到物品栏。“如意符”可以通过“空白如意符”制造，杂货商人以及集市家具制造NPC那都可以购买到“空白如意符”，点化空白如意符需要消耗10点活力。

五、房屋格局

在《梦想世界》里的房子，不仅风水可以通过摆放家具来改变，而且每个房间都可以建造出不同功能，给大家的生活带来了极大的便利。下面逐一为大家介绍：

卧室： 可以在这里休息，恢复体力和活力，每天只能休息1次；可以在卧室里思索、冥想、闭关，这些都有可能领悟新的招式。

书房： 在书房制作鉴定符时，可以临时提高鉴定技能等级。

厨房： 在厨房烹饪食物时，可以临时提高烹饪技能等级。

药房： 在药房炼药时，可以临时提高炼药技能等级。

铁匠室： 在铁匠室打造兵器和护腕时，可以降低活力消耗。

裁缝室： 在裁缝室制作铠甲、帽子、腰带、鞋子时，可以降低活力消耗。

炼金室： 在炼金室制作项链、戒指、法宝时，可以降低活力消耗。

宠物室： 在宠室里可以对宠物进行养护、训练和教养，提高宠物的生存能力和战斗能力。

六、关于搬家

如果你需要搬家，可以先在管家处将家里的家具和小动物直接打包后，再前往“国土管理员处”进行搬家操作，这样可以免去使用“如意符”逐一移动物品的繁琐。

拥有属于自己的房屋后，你会慢慢体会到家园的魅力，因为你可以亲手设计自己的家，可以通过各种漂亮的家具来装饰它，如何摆放、如何安置，都由你来决定。除了房子以外，拥有自己的专属庭院也是很多玩家所向往的，关于庭院的打理将在下一期为大家献上，敬请期待！更多创新玩法，尽在最具想象力网游《梦想世界》！P



家具可以改变风水哦

腾讯游戏《英雄联盟》全球最高同时在线破300万 开辟MOBA细分市场



10月14日，历时5个月的《英雄联盟》全球冠军赛第二赛季（简称season2）于北京落下帷幕，《英雄联盟》开发商Riot Games宣布，这款英雄对战类网游的全球最高同时在线帐户数已突破300万，总注册帐户数超过7000万，成为近年来全球最成功的一款游戏。此时距《英雄联盟》周年庆典仅过了1个月之久。

还记得2011年腾讯公布收购RiotGames大多数股权并在中国运营《英雄联盟》之后，业界便对这款游戏充满期待。2011年9月，《英雄联盟》在中国开启公测，1个月后最高同时在线帐户数即突破60万。而此前，它早已在国际市场获得诸多顶级荣誉。2010年，在素有“游戏界奥斯卡”美誉的GDC评选中，《英雄联盟》成为最大赢家获得了“最佳网络游戏开发技术大奖”“最佳网络游戏视觉艺术大奖”“最佳新网游”等5项大奖。随后亦在GAMESPY、IGN、金摇杆奖等国际性评选盛会上获得年度大奖。2011年更是表现不俗，除了获得国内多家媒体评选的“年度十大最受期待网游”“玩家最期待游戏”“PCGamer年度最佳免费游戏奖”等多项殊荣。

在今年的《英雄联盟》周年庆典上，腾讯游戏《英雄联盟》发行制作人冯一迟用一系列数字和幽默的美式演讲描述了《英雄联盟》公测一周年来的成绩与游戏未来的规划：65%——MOBA细分市场中65%为《英雄联盟》玩家；10亿——1年间，中国玩家开启10亿场对局；1500局/秒——高峰期每小时540场游戏开始；60亿小时——70万年人类进化史；16227场——百万玩家从德玛西亚训练营毕业；11635支——新兴战队和选手如雨后春笋般不断涌现；540万人次——《英雄联盟》在竞技游戏市场中异军突起。

这些数字给我们带来的除了震惊还是震惊，首先是当数字积累到一年之后引发的质变，其次则是制作方与运营方的合作努力带来的数字变化，而这些数字的变化也的确反应出了《英雄联盟》的现状。随后便是游戏剧场——CosPlay的时间，强强对话总是引人关注的，尤其是在电子竞技方面，WE与来自欧洲的CLG.eu历经70余分钟异常激烈的交手，在电竞名人小仓MM的解说下，终于以WE战队的胜出，CLG.eu战队的失败宣告结束。最后，三国风皮肤也在这次的周年庆典上首发，德邦总管赵云与德玛西亚皇子吕布横空出世。

在会后，《英雄联盟》的开发商RiotGames游戏策划兼副总裁TomCadwell与腾讯《英雄联盟》发行制作人冯一迟接受了媒体采访，并透露了一些游戏未来的计划。譬如腾讯未来会继续把《英雄联盟》向体育竞技游戏方面发展，从而走进每个用户每个家庭，就如同NBA和足球联赛模式一样。但是对于在今年退出WCG 2012的事情，冯一迟表示是由于WCG 2012的赛程与《英雄联盟》全球锦标赛部分冲突，因此只能选择放弃一个，从而树立自己的全球锦标赛赛事。

在游戏未来人物设计方面，Tom希望打造公平的游戏，由于Tom之前也有过相关的工作经验，因此他也有信心做好这块工作。在金币购买符文方面，他认为是可行的，同时也在进行这方面工作的尝试，但由于《英雄联盟》是全球运营的游戏，而且国内玩家的游戏进程较快，因此如何保证完成这项工作并且不会影响到游戏的平衡还有待工作人员进行测试。对于游戏节奏Tom表示他们喜欢给与玩家一定的选择空间，既不会太小，也不会过于多变，就像足球一样，如何灵活使用相应的阵型，发挥每个队员在对应位置的作用才是他们最终的目标，在后续几个版本中，Tom也会逐步向这个目标迈进。最后值得一提的是《英雄联盟》的未来将会打造一个跨服战场，也就是不同服务器中的玩家可以和其它服务器的玩家自由匹配组合、战斗，在同一个游戏世界中感受《英雄联盟》的游戏魅力。

源于天然的强竞技特性，《英雄联盟》自2010年在美国刚上市便受邀进军ESL-IEM汉诺威、StarsWar6等国际性专业电竞赛事，2011年又以全球正式比赛项目入选WCG。此外，《英雄联盟》自己创办的“全球冠军赛”正在成为全球电子竞技的一颗新星，500万美金的奖金额度促其成为史上规格最高的赛事，超过2000万用户全程关注整场联赛，其受众数量甚至超过美国职业棒球联赛。在中国，面向不同玩家的《英雄联盟》赛事多如繁星，数量众多的女性玩家也因它第一次接触到电子竞技。近日落幕的《英雄联盟》全球冠军赛第二赛季就以540万人次的观战而让《英雄联盟》成为史上单期最成功的经济网络游戏，没有之一。

如今，《英雄联盟》已开始超越游戏的范畴，逐渐成为一种潮流和文化。她拥有最多元化的玩家群体，从娱乐明星到奥运冠军，从美洲、欧洲再到亚洲，在全球范围内，可以看到玩家自发表达对她的热爱。近期走红网络的“英雄体”也因传递强大的社会正能量、关注平凡中的英雄，而引发了数千万用户的共鸣，《英雄联盟》已经不仅是一款游戏，正在形成一种文化。


RiotGames游戏策划副总裁TomCadwell与腾讯LOL发行制作人冯一迟



游戏发行制作人冯一迟在回答提问

盛大网络 《九阴真经》雁门关战役详解



方无恨是否真的临阵投敌？忠孝两难全，在国难与家仇面前，方无恨会如何选择？带兵支援的朱王爷，能否扭转乾坤，救万民于千钧一发？雁门关此番能否抵挡住鞑靼三十万大军的侵袭？一场前所未有的危机要再次考验这座“九塞尊崇第一关”！

雁门关剧情介绍

雁门关外，鞑靼三十万大军压境，大有踏平雁门之势。然沉溺于战绩显赫、国威撼敌的明朝廷却对此不以为然。轻忽了若雁门关一破，则中原大地再无险可守，必将生灵涂炭。国家存亡之际，雁门关守关参将方无恨却于战前不知所踪……

此时，一个惊天秘密从方无恨的师傅——少林方丈玄怀大师口中道出。原来方无恨乃是当年惨遭成祖灭十族的一代大贤方孝孺之孙。其后于少林寺中深习四空禅悟之道，然心中仇恨却未曾消减。方无恨阵前失踪，难免有通敌卖国之嫌……

悉知三关冲要所有布防的参将方无恨的突然离去，致使雁门关内人心惶惶。危难之间，曾奉谕手刃方家十族八百三十余人，业已遁入空门的朱信焞朱王爷终愿动身雁门、坐镇迎敌……

忠孝两难全，在国难与家仇面前，方无恨会如何选择？带兵支援的朱王爷，能否扭转乾坤，救万民于千钧一发？一场前所未有的危机要再次考验这座“九塞尊崇第一关”！

雁门关剧情选择和条件限制

剧情选择

雁门关共有五条剧情线玩法可供选择，当前版本只开放三条线。与禁地龙门客栈不同的是，玩家可以在进入禁地之前就选择好剧情线，确定所扮演的势力，然后进入雁门关，演绎一场史诗般的恢弘战役。

武林线（主线剧情）：可直接开启，玩家扮演一群武林人士，参与雁门关战役。

村民线：已通关主线，在禁地入口处（燕京1606，879）与刘守快对话领取东泉村村民凭证，可开启村民线。玩家代表村民，协助雁门关战役。

守军线：已通关主线，在禁地入口处（燕京1639，884）与杨登峰对话领取雁门关守军令牌，可开启守军线。玩家投身军旅，守卫雁门。

叛军线：暂不开放。

监军线：暂不开放。

条件限制

普通模式：已经开放

武林线要求3内25 登峰造极，组队进入，上限18人

村民线要求3内30 无与伦比，组队进入，上限18人

守军线要求3内35 所向披靡，组队进入，上限18人

困难模式：暂不开放

地狱模式：暂不开放

修罗模式：暂不开放

雁门关禁地奖励

武学部分

轻功——轻身术：“九天直落御风行，身轻如燕纵云间”习得者如蜂蝶息枝，身轻如鸿，缓缓而落。

轻功——云龙斩：“躬身气韵乾坤定，提身借力退云从”脚面绷紧如弓，可借墙面之反力，回身而跳。

内功——逆天邪功：传传为魔门邪帝所创秘功，功法至阴至邪，追崇“心念入魔，催动邪生”，然又融合佛学理念，“破后而立，借势为劲”。故非天赋异禀，彻悟正邪之旷世奇才，难以修成此等绝世邪功。，难以修成此等绝世邪功.

双刀套路——惊鸿刀法：共有八招，均为禁地敌军将领绝学，组成惊鸿刀法。

单剑套路——雪斋剑法：共有八招，均为禁地敌军将领绝学，组成雪斋剑法。

阵法——二十八宿大阵：此阵为多人军阵，依二十八星宿位布阵，声势浩大，大起大落威力无比，同时通过阵法发动者间的通力协作开合迅速，能守能攻。

图纸部分

掉落全系列高级图纸，适合实力在神乎其技的角色使用。

材料部分

掉落对应所投放的图纸级别的材料和打造台，可以制作出适合实力在神乎其技的角色使用的装备。



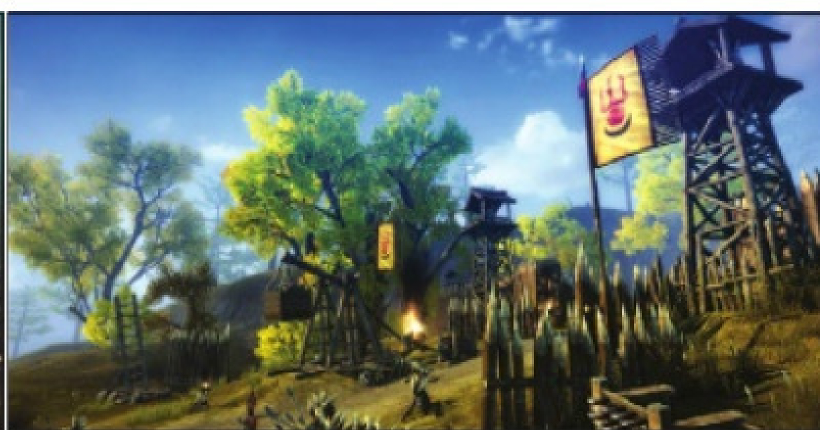
此次更新雁门关开放了3条路线可供玩家选择



雁门关要塞易守难攻，玩家将在这里大展拳脚



面对如此的坚城，力拼不如智取



目前通关雁门关副本的基本属于精英玩家

完美世界

荣耀殿堂，全民皆兵

姗姗来迟的《诛仙2》的“约架”地图

诛仙2 zhuxian.wanmei.com

从150年代的14线天音，到飞升后的15线昆仑，只要有江湖，《诛仙》就不缺战斗的激情。君不见，艳阳宝玉换大红，奔流到海不复回；君不见，灵犀N条滚滚刷，不为生意为约架！

但是，即使视野广大的昆仑冰面也有着众多不尽人意的地方——从神裔五职业相继登场开始，特别是针对烈山和怀光的召唤兽，人族们可谓摸透了昆仑冰面的一切可以卡的地点；而一焚香立足于山峰之上，涅槃后一个八荒立起，真所谓无敌在手人头我有。

卡Bug，飞剑流，一个星盘解决所有；到周五，逢周六，十五条线不够用；想看帮里打架，结果总被当人头砍的酱油围观人员根本无法学习技术；至于因为吃不起大药，多少热爱挂洞的亲因此止步战斗帮派，我们就不得而知了……

不过，在2012年9月大更版本的帮战地图“荣耀殿堂”出现时，多少老玩家纷纷高呼：等你太久，别无所求：

没场地？百场地图任你进！

没大药？赠送红蓝有木有！

卡星盘？禁用传送没商量！

想看打架又怕死？50金就让你看到过瘾！

更给力的是，荣耀殿堂使用的是历届跨服战中最经典的10年版地图，场地广大，另外楼梯设置也是极为合理，加上满状态复活点随机，可以说满足了各种战术战法军团作战的要求。

针对新地图的种种，对于各职业自然有着不一样的特点要求，而新职业辰皇的出现以及天音的辅助控场能力大大加强，改变了队伍配备和战术——看荣耀殿堂，且数风流人物！

荣耀殿堂之必备强辅王：天音 焚香

虽然现在天音依然极度缺乏击杀能力，在元神时代可谓控场无力击杀不能的鸡肋，但是在元婴的元神威能出现后，辅助性完全超越天华可与焚香比肩。对于荣耀殿堂的大地图，天华的行云流水虽然减少了CD，但是领域的不可移动性注定天华就是个悲剧，焚香在快速原灵状态不可释放技能，而佛天音的两个易筋经的灵活性完全保证了队伍的机动性。

本来就不可多得的天音法阵增加了吃药效果，群血上限祝福和群减爆伤绝对是避免怀光刷屏的不二王道技能。

不得不提的必然是王者归来的控场神技——无量真言。聚抗加神通无量，只要配合一个满级元神威能的元婴，对于同装备的其他职业就几乎是无解。事实上，天音的无量厉害不仅仅是强睡，而是给力的降抗能力——还记得跨服中唯一一场平分中的单挑吗？仙天音Vs仙怀光，天音ESC一段无量降抗，然后寂灭天玄直接KO。三级无量降抗能力恐怖到惊人，对于九黎等依赖抗性差击杀的职业，绝对是最佳拍档。

另外队伍中焚香和天音的存在完全是不矛盾的。在帮战的平均水平为乾9套，而焚香这种依赖高技能闪避存活的职业实属高端，一个九套队伍里有一个焚香就算平均数量以上了——八荒配合无道，加上一个天音，完全可以笼罩一队的青云、太昊和东辰三四个小脆皮了。

另外，焚香的单体击杀辅助绝对是和辰皇媲美的存在——无解的绳子和逆天的火典，完全是多状态天音以及靠状态吃饭的合欢的最高噩梦。虽然大地图废了业火，但是在团队中——特别是11套高端队伍——焚香都会是整个队伍的灵魂所在，绝对是目前《诛仙》辅助中的最强职业，没有之一。

荣耀殿堂之强力新秀：合欢 辰皇

虽然合欢算是《诛仙》中最为元老的职业了，9月大更之后，合欢却有了可以说核心上的提高——惜春时间的加长，情惑加强的激励，还有人族普遍缺少的清不利的烟雨，最后是解决了江南2的脱靶，说合欢主流仙阵营重返神坛，称为新秀毫不为过。

对于操作一般的仙合欢，都能做到惜春和祈福无缝连接。而现在祈福的自动满血，可以说是之前祷告小药技术流合欢的一个福音。而在荣耀殿堂地图，合欢的浮光和降抗法阵无疑是快速机动队伍的必备属性。

相对于合欢这种重返神坛的“新秀”，辰皇的“新秀”称号就是名至实


职业各有所长


多样的战场地形

归的了。但是辰皇在荣耀殿堂有个致命的缺点——腿短。和鬼王类似，辰皇的加速技能是冲刺型的，无论是翔还是瞬移，虽然加速很快但长冷却实在是致命伤。而除了六道的强力必杀，耀世这种依赖结界的击杀（而且这个结界还小的可怜，不像焚香没有被动的天书和造化加强范围），实在是不够看的。

而辰皇为了输出和减伤必然是离套，虽然有无消耗减伤和皇极，但没有实质的无敌，扒了状态就是小脆皮，相比怀光辰皇的可输出更高——这也是一个远程群体高输出法师必然具备的属性。虽然很多人看中了佛辰皇的团队减爆伤造化，但是对于一个输出型职业，在荣耀殿堂中还是仙阵营更为给力，所谓“把背后交给队友”，辰皇专心做好DPS就可以了。

在职业固定的情况下，荣耀殿堂地图则为组队和战术提供了无限可能。帮战地图除了面积大之外，地形较为平坦，偶尔会有些楼梯桥梁，复活点是随机的，不能使用飞天和星盘等瞬移道具。

荣耀殿堂之前锋冲击队

推荐职业：天音 九黎 合欢 焚香 青云 怀光

虽然怀光依然是单挑之王，但是在帮战中细节好的职业都会有加星大乘了，再次变相的削弱了天诛。不过怀光的高机动性、最强法阵和配合无量的龙切依然让他成为刺客前锋队伍的必备队员。另外配合分筋，合欢的高爆伤绝对是破对面焚香八荒的不二法门。

刺客队伍的普遍要求是高速度，高击杀，青云、辰皇甚至太昊都是这个队伍中抢人头的王道职业。除了青云加强了保命，辰皇太昊本体均脆弱，所以必须要有焚香天音双职业做辅助。另外来个黎叔的加速法阵和强控，绝对是可战可退的完美职业配备。

这时的合欢速度其实就跟不上击杀队伍了，只是为了法阵。配合天音降抗之后，青云的神剑2定身就为辰皇（特别是魔辰皇）的耀世铺垫了道路。九黎强控住敌人队伍中的战士，此时青云和仙辰皇就可以勇敢的自爆和六道了，天诛神马的也赶紧放了补刀，血薄的职业直接跪地不用解释。在初期敌人扎堆的偷袭绝对有刷屏效果。

一击不中怎么办？不要恋战赶紧扯呼。

荣耀殿堂之碾压必杀队

推荐职业：鬼王 天音或天华 青云 怀光 鬼道

强诅咒强击杀是碾压的原则。这个队伍可以越级击杀，即使是九套队伍，三个鬼王配合得当完全可以击杀二到三个左右的11套细节号，甚至是11套极效祈福合欢都能轻松砸穿。

怀光和鬼道的存在其实还是为鬼王服务的，依然是两个法阵不用解释。鬼王是这种队伍的核心成员，在《诛仙》中职业输出效率最高的，配合猛火下，堆1W的真气完全可以造成2W的伤害，而这个队伍的青云除了扩蓝之外，在鬼王的痴情咒和群无敌辅助下，青云的生存质量绝对又上了很大一个台阶，佛青云的打断法阵天机印2也保障了鬼王没有真无敌的存活状态。

天音和天华一个即可，鬼王本身就有强控龙啸和无间，但是反控制能力不好，天音和天华都有着抗性祝福，另外二者的输出祝福对于鬼王来说都是如虎添翼的存在。

当然这个队伍自保属于中等，击杀能力绝对是上上之选。不过速度就不敢恭维了，只要有鬼王大哥拖后腿，别的职业也只能配合他们的步伐了。如果遇到危险，特别是鬼道，就别管队伍了，赶紧四散逃命方为上策。

荣耀殿堂之骚扰点杀队

推荐职业：烈山 鬼道 怀光 合欢 青云

这些组合其实不应该称之为队伍，也许应该叫“功能职业列举”。他们相对来说对队伍和辅助需求不高，机动性强，是游走在战场边缘的偷袭型队伍。

在天选被加强之后，鬼道隐隐超越怀光成为骚扰的最佳职业，天选属于低冷却弱诅咒，如果不配合百蛊禁食几乎杀不了人，因此只能“广撒网精捕鱼”，针对鬼道的高速度，荣耀殿堂可以说提供了极为给力的平台。

如果说怀光是偷袭刷屏，那烈山则是直接命中敌人心脏的一把利刃。九套烈山大弈王加自爆几乎是轻松秒除了祈福合欢之外的所有十一套——操作手法好（其实也就是有够猥琐）的烈山绝对是除了鬼道之外几乎所有职业的噩梦。

和鬼道类似，目前怀光想要仅仅靠天诛杀人就要做一套系列体操了，配合龙切和减速法阵，小心不要被台阶卡住影子，特别适合在对方的战士队伍中偷人。偷不到就跑，这个还用解释么？

当然，荣耀殿堂中也存在着各种建筑和桥梁，100人巨大容量就让战场充满了变数，大军团作战、游击战还是守复活点的阵地战，只有你想不到的玩法，就没有做不到的战役！低消耗，多变化，所谓全民皆兵，尽在荣耀殿堂！P


最多可容纳百人混战


战场拼杀

搜狐畅游

玄海里的大叔与美少女

戏说《天龙八部OL》“鏖战九黎”活动



这里是美丽的玄海。每日10：00~10：30、16：00~16：30、20：00~20：30三个时间段内，大量九黎族战士会在此地现身，他们携带着玄兵石与九黎饰物。玄兵石是锻造上古神器的必备材料。

丫头与大叔

现在是16:00整，一个清脆的女声在玄海某个偏僻角落响起：“老大！这里有九黎族战士，你快来啊！”

“低调！低调！”一个低沉的男声回应道，“这地方经常有大帮会的人清场，你想让我们都去见孟婆吗？死丫头！”

就在这个偏僻的角落，一位峨眉少女与一位天山大叔望着眼前的“猎物”，满脸兴奋。

“我隐身上去爆他菊花，你在后面给我加血。”望着前边不远处的九黎族战士，天山大叔悄悄地说道。“好的，加血交给我，你放心地去吧，我会想念你的，老大。”峨眉少女动情地回应道。“滚！死丫头！”

九黎族战士虽然实力高于炎黄精英，但这两位“猎食者”实力更胜九黎族战士。在他们配合默契的围攻下，九黎族战士很快被击杀。

“你妹儿的，又是九黎族饰物，这玩意儿我都有4、5个了。丫头，你掉了什么。”

“额，刚才没注意，我看看呢。掉了九黎族饰物，还有……哇！”峨眉少女一声大叫，“还有玄兵石啊！”图2

“丫头你运气真好，已经有2块玄兵石了，羡慕嫉妒恨啊！”大叔很惆怅。

“老大别灰心，下一块石头就是你的了！我们继续吧。”少女安慰道。

“好的，我们继续！”

群殴九黎头领

两天后，天山大叔与峨眉少女再次来到了玄海。与往常不同的是，他们后边还跟着4名队友：1名少林弟子，1位武当道长，1个逍遥帅哥，还有一个老乞丐。

原来，天山大叔积攒了12个九黎饰物，决定在祭台召唤出九黎族头领，并将其击杀。由于九黎族头领实力较强，而且免疫峨眉弟子“降低血上限”的绝技，所以大叔邀请了几位好友同行。

“这九黎族头领1小时只能召唤1次。老乞丐，你把时间看准了，时间一到立即告诉我！”天山大叔说道。“没问题！”老乞丐回答。

在玄海西北一个比较偏僻的祭台，天山大叔与同伴们耐心地等待着。与此同时，在玄海其他祭台，也有队伍在等待着。

“时间到了！”老乞丐大喊道。

天山大叔立即登上祭台，使用九黎饰物。眨眼间，一个手持巨斧的庞然大物出现在众人面前，是九黎族头领。

“是我们召唤到的，哈哈哈！”峨眉少女大笑道。话音未落，只见少林弟子迎面冲了上去，缠住了九黎族头领。

“丫头别傻笑，快给少林加血。其他人开足火力，速度把九黎族头领打成红血，免得被其他人抢走。武当、逍遥，这九黎族头领不免疫控制，必要时你们控制一下！”天山大叔有条不紊地安排道。

很快，九黎族头领被打成了红血，围攻还在继续。这期间，陆陆续续来了3、4支队伍，见到九黎族头领已经红血，便离开了。

“我们运气还不错，没有遇到故意捣乱的恶人。夜长梦多，大家迅速干掉九黎族头领。”天山大叔喊道。

虽然九黎族头领实力强悍，但他遇上的对手更强，因此注定会被击杀。干掉九黎族头领后，队伍里的每个人都得到了一块玄兵石。

美好的憧憬

“九黎族头领就是好，必掉玄兵石啊！”天山大叔感慨道。

“我听说九黎族族长掉的石头更多，貌似要掉7块玄兵石。”峨眉少女说道。

“死丫头，你就别得陇望蜀了！”天山大叔泼冷水，“召唤九黎族长需要240个九黎族饰物，太难弄了。而且，就算饰物集齐了，族长也未必是你的。九黎族长每隔4小时召唤1次，多少人等着呢。你召唤出九黎族长，一定会被强势帮会的人抢走。退一万步讲，即便没人来抢，就凭我们这几个人，想要击杀免疫所有控制、放大、负面技能的九黎族长，恐怕不太现实。最好还是组建一个团队，邀约10多20个志同道合的朋友，这样既能压制九黎族长，也能让一些蛮横帮会投鼠忌器，不敢妄动。”

“放心，邀约人手的任务交给我好了！总有一天，我们能排除强势帮会的骚扰，堂堂正正地与九黎族长一较高下！”峨眉少女憧憬道。

“嗯，必须的！”所有队员一起附和道。



在玄海探险



围攻九黎族头领

汇众教育 没有基础可以学习动漫吗？



其实动漫本身并不需要美术基础，只有构图插画需要一点，这些都是在培训中很容易弥补的，也就是说什么都没有接触过的学员一样可以学动漫专业，而且一个完整的学习过程授课老师也是至关重要的。

因为动画制作更多的是需要对软件的应用能力和综合能力，而对于美术基础却没有那么高的要求。当然，有一定美术基础的学员能更快更熟练的掌握制作技巧。 现在喜欢动漫的年轻人很多，而想要学习的人却不多，一、是多数人认为要有相关专业基础，二、是对大多动漫培训机构不信任。 对于第一点来说：“现在这个社会更看重的是你的能力而不是学历”。当今许多大学生毕业，连经验丰富的农民工的工资水平都达不到，这对于辛苦4年的大学生来说无疑是个沉重的打击。而职业定向技能培训，除了为想转行升职的人们增长职业竞争力以外，对于大学生就业增加职业经验也是非常有帮助的，学员在没毕业之前就能够接触到企业人制作流程，为之后的就职打下坚固的基础。 而对于培训机构不信任的同学，我只能说确实如今的培训行业鱼龙混杂，更有拿了钱没上两天课公司就卷铺盖走人的情况，给予想要参加培训的学员巨大的压力。

汇众教育，在全国有20多家校区，在马来西亚也设有分校，汇众的学员拥有系统、科学、完整的就业体系，遍布全国30多个就业指导部，1000多家就业合作企业，拥有国内首创的集游戏专业人才实训、就业和游戏产品研发为一体的大连、北京、成都等游戏工厂，为学员提供项目实训、商业项目开发、就业推荐、创业扶持等服务。八年的沉淀毕业学员已达40000多名，70%的企业中都有汇众的学员。

汇众教育杭州动漫校区拥有不可匹敌的强大师资力量，讲师均具有5年以上的研发制作经验和丰富的授课经验，热心于动漫游戏教育领域，多数讲师亲自编写过诸多教材，其中多数已是行业内的知名专家。师资团队以大量的成功案例向社会提供专业动漫游戏影视培训，更致力于打造中国高端动画人才，以保证教学质量为动漫教育的基本立足点。

汇众教育杭州动漫校区以经典的商业项目案例为背景，通过完整的商业动画片制作流程讲解，使学生接受专业化团队需要的实际技术能力。传授与学习环境完全模拟企业研发制作流程，与企业零距离接轨。学员除了要完成毕业前的个人原创作品，还有机会在老师的辅导下参与企业商业项目的制作。

汇众教育杭州动漫校区动画教育经过5年积淀，已形成了完整的产业链，无疑是中国动漫游戏影视教育的领导品牌！

网 址：http://hz.gamfe.com



汇众教育杭州校区学生作品一



汇众教育杭州校区学生作品二

头牌新闻

因为有你·青春不下线 《神武》微电影发布会

■本刊记者 Joker

2012年10月31日，由乐视网与多益网络合作拍摄的微电影《青春不下线》在京举办了“因为有你 《神武》”发布会。同时一同公布的还有此次微电影的主题曲《神武雨霖铃》。发布会现场多益网络副总经理唐忆鲁为在场嘉宾讲述了《神武》微电影制作的幕后故事以及《神武》传递网游正能量的主题，同时乐视网副总裁刘刚对《神武》微电影的发布做了贺词。



发布会现场歌手阿悄演唱了主题曲《神武雨霖铃》

随后，放出了电影的预告片，新生代歌手阿悄也在现场演唱了主题曲《神武雨霖铃》。《青春不下线》于11月16日正式上线，电影以一位北漂青年的真实故事为剧情改编，故事围绕主人公魏来、夏雪等年轻人在事业与爱情、理想与现实之间的奋斗与挑战。直击了80、90后的生存现状，就现阶段年轻人的就业问题作了深刻的描写。


导演熊琛、男主角马启光以及女主角李思颉协同诸位领导以及主题曲演唱者阿悄一同为微电影、主题曲的发布进行启动仪式

发布会最后微电影导演熊琛、男主角马启光以及女主角李思颉协同诸位领导以及主题曲演唱者阿悄一同为微电影、主题曲的发布进行启动仪式。多益网络官方表示微电影《青春不下线》以及主题曲《神武雨霖铃》都是以传播网游正能量为基础而进行制作，他们希望通过微电影以及主题曲的形式，让人们重新正视网络游戏，使网络游戏成为年轻人交流、演练人生的舞台。

会后电影主演马启光、主题曲演唱者阿悄接受了《大众软件》的专访，就电影所表现的故事叹了自己的看法。两人均表示电影展示出的是对于人生的思考，希望玩家能在游戏和生活中找到一个合理的平衡点，这也是《神武》所希望传达给玩家的。

晶合热点

中青无限杯第三届大学生绿色游戏动漫设计大赛全面启动



2012年10月28日，中青无限杯第三届大学生绿色游戏动漫设计大赛启动仪式在北京石景山区中国电子竞技馆举行。团中央网络影视中心副主任、中国青少年网络协会秘书长郝向宏、团中央宣传部网络处副处长王郁松、团中央学校部大学处副处长鲁学博、工业和信息化部软件服务业司信息服务处副处长任利华、中国信息化推进联盟副秘书长叶明、中国青少年网络协会副秘书长金锐、中国国际网络文化博览会秘书处执行副主任裘聿纲、《大众软件》杂志主编王晨、中青网络家园有限公司副总经理王小龙等媒体、学生、企业代表120余人出席了大赛的启动仪式。2012年11月4日，中青无限杯第三届大学生绿色游戏动漫设计大赛在中国传媒大学动画与数字艺术学院启动了大赛首站高校落地宣传活动，这标志着大赛为期六个月的全国高校绿色火炬传递之旅正式拉开帷幕。

金山“新剑网2”首届中越对抗赛在中国电竞馆举行

竞游ECL2012第四赛季决赛刚刚落下帷幕，由金山游戏开发的“新剑网2”首届中越对抗赛又在中国电竞馆火热开赛。首届中越对抗赛是由金山游戏主办，中国电竞中心承办的首次跨国的专业性赛事，旨在给中越两国武侠题材类竞技爱好者提供一个跨国征战的平台，对于弘扬和传播中华文化具有积极的推动作用。比赛项目是由金山游戏开发的系列武侠题材游戏《剑侠情缘网络版2》，比赛包括线上选拔赛和线下总决赛两部分，线上选拔历经一个月的时间，参赛选手以在金山游戏官网自由组队的方式报名参赛，采取双败赛3V3赛制。每个赛区个人积分排名第一的选手自行组建3人队伍参加线下决赛，与越南选拔出的战队同场竞技。作为推动中国电子竞技运动发展的专业机构，中国电竞中心在坚持自主品牌赛事基础上，也不断加大培育国内优秀网游竞技产品的力度，今年以来陆续与网易、盛大、空中网、金山等多



家游戏厂商联合举办电竞赛事，在国内不断营造健康绿色的游戏环境。

《兵王》携手支付宝 瓜分2亿真钞



2012年10月26日，由巨人研发、中青宝运营的魔幻国战网游《兵王》开放终极内测，同时携手支付宝启动"瓜分2亿真钞"活动。此次是《兵王》与支付宝的第二次合作，早在内测之前，游戏已经与支付宝展开支付创新合作，通过支付宝的代扣服务接入，实现免跳转的"游戏内支付"模式。凡是活动期间获得《兵王》支付宝真钞的玩家，可以使用支付宝中的余额在淘宝中购买任何商品。

"盒子"引发"血案"，玩家组团维权

多名"暗黑3"玩家因为使用多玩盒子插件而导致账号被封，已有500多名准备联合维权，准备与多玩游戏网进行索赔交涉。维权玩家表示如果赔偿遭到拒绝或将通过法律来解决问题。根据维权玩家的介绍，多玩盒子插件曾承诺用户，使用"暗黑3"盒子不会导致游戏官方封停用户帐号，但最近却发生了近万名用户被封停的情况。在发生封号事件不久，多玩游戏网高层曾在微博上表示，已经准备前往暴雪进行交涉，请玩家们耐心等待。但目前为止，还未看到进一步的消息。维权玩家表示被封"盒子"向暴雪官方申诉无果，多玩反应迟缓，只能组织起来维权，并考虑走法律途径解决问题。值得注意的是，多玩母公司"欢聚时代"已经此前刚向美国证券交易委员会提交了上市申请，一旦维权用户的索赔进入法律程序，或将对其上市产生不利影响。

十二年辉煌终谢幕！索尼今日正式宣布停产PS2



服务了长达12年之久的PS2于2012年11月3日正式终止生产。索尼PS2，全称PlayStation2，是索尼电脑娱乐（SCE）于1999年3月在日本发布，2000年3月4日发售的家用游戏主机。自推出以来已经发售超过11000多款游戏，直到2011年2月14日，全球销量突破1.5亿台。

第4届中韩游戏文化节将在Gstar期间举办

由韩国文化体育观光部和中国文化部主办，韩国文化产业振兴院与中国文化市场发展中心主管的第4届中韩游戏文化节于11月8日至11日在釜山BEXCO举办，为期4天。中韩游戏文化节作为2008年12月由韩中两国文化部签署的"促进韩中游戏产业及文化振兴的谅解备忘录"的后续事宜，每年由韩国和中国交替举办。此次活动将以两国的游戏文化交流为目的，以多彩的活动和讨论会以及加强韩中游戏领域从业人员之间的交流为主要内容进行。本届游戏文化节由开幕式、韩中机器人足球赛、技能型游戏区、青少年创作游戏区、桌面游戏、Kibot体验展等多种多样的节目组成，这些活动将在BEXCO会议厅2层 201-204号举办。值得关注的是，8日举办的开幕式由中国ChinaJoy展览会组委会秘书长、北京汉威信恒展览总经理韩志海进行主题演讲，9日举办的Tea-Talk Concert则由Neowin Games的金斗日CEO和Mobicle的权永珉社长、Gamevil事业开发部分的李庆日理事针对韩中游戏产业进行讨论会。



晶合新作

比前作更华丽！《反恐精英OL2》11月二测



2012年11月1日，韩国NEXON公司在首尔举办的"韩国游戏展2012发布会"中公开了旗下开发中的《反恐精英》系列中的最新作《反恐精英OL2》。游戏用最新版的Source引擎开发，具备强化的游戏画面和物理效果，并继承了《反恐精英》系列的打击感和真实感。其中，最显眼的部分之一就是"实时动态阴影"，可以实时计算角色的位置变化、光量、方向等，实时改变影子的形态。

晶合快评

这路上本来没有屎，遛狗的人多了，也便有了屎

■晶合实验室 生铁

出片前一天的晚上，上微博时偶然看到“大软”以前的美编姐姐的新微博，大意是，由于今日下雨雪，遛狗的都在改地下停车场遛了，到处是屎和尿。我看后忍不住笑了。后来又想到，咱们这儿的好多事吧，都特别有意思。

我小时候，北京禁止养狗，当时许多爱狗人士都感到悲愤。我前后养过两只串种小狗，也都先后被邻里告发，被迫将狗送给家在农村的朋友，临走时人狗都在哭。后来不知怎么回事，就解禁了。其实也明智，“禁”不来钱，又有民怨，唯有“管起来”才是生财之道。但你看现在，哪个居民区里不是狗屎遍地？虐狗的、弃狗的，全都来了。

小三轮也是。老说三轮载客，影响交通、市容。大家都同情三轮车，而且认为在城乡结合部，三轮能弥补出租车需求的空白项——老年人到菜市场买点菜，买多了点，回家坐公共汽车要一两站地，谁还打车啊，叫个三轮挺合适。可是你不管三轮车吧，它真敢走汽车道。走汽车道没事，但是它又真不遵守汽车的交通规范，它甚至也不按自行车和行人的交通规范来，完全无视任何规范，就是看见红灯也真敢在快车道上往前闯。

大家对城管有看法，也是一种同情弱势的普遍心态。老百姓没有一个不同情小摊贩的，大家心里都觉得，出来做点小买卖，都是父老乡亲，相煎何急。年纪大点的城管，家里有老有小，懂点人事，说话还比较客气，真遇到那二十几岁的城管，还真拿小摊贩不当人。可是吧，你这些城市良家妇孺同情无照小摊贩，可他们哪个的秤是准的，我敢把脑袋卖给你，他们真敢用地沟油。他们为求生存，才不管别的。

这类例子还有很多，包括教育、医疗也都是如此。

不说这些，还是说说游戏吧。

作为一个伪赛车游戏迷，不久前我才尝试了《极品飞车——亡命狂飙》（Need for Speed：The Run），这个游戏玩久了会让人有些厌倦。事实上，作为一个EA旗下只做过多款NFS作品的制作组，Black Box我一直不喜欢。例如早年的《极品飞车——热力追踪2》，Black Box制作的PC版简直和PS2版本不是同一款游戏，无论是画面还是操作，都差很多。

当然，现在的游戏开发硬件条件今非昔比，寒霜2引擎让游戏的画面非常逼真。依我看，这个“亡命狂飙”最真实的地方，就在它的街头驾驶场景了。同向三车道上行驶的NPC车辆前所未有的多，而且速度也很真实，使我恍惚又找回了在美国西海岸自驾游时的感觉，这样的感觉在极品系列，甚至大多数的赛车游戏中，是不多见的。以往的NPC车辆，大都只是个可有可无的装饰品，即使像《湾岸》那样的游戏里，有很多的街头车辆，它们的存在感也非常低。《极品飞车——最高通缉》（Need for Speed Most Wanted）前不久也上市了，媒体评分不低，不知道它在街头驾车的临场感会怎么样。



沉默的搜寻者生铁

最近尝试的另外一个比较不错的游戏，就是《死光》（Dead Light），这是一款从形式上让人非常怀旧的横版闯关游戏。开发者是名不见经传的西班牙开发商Tequila Works，开发引擎是Unreal 3.5。事实上我个人就经常想象，如果用现在最好的3D引擎开发一个老式的横版过关游戏会是什么样子，《死光》就实现了我这个梦想。不过唯一感到遗憾的是，这个游戏还是比较中规中矩，而且，场景的特色并不鲜明，缺少一点美国的感觉。这个游戏常让我想到世嘉MD主机上那些充满神秘感而不是注重动作火爆的横版探险、解谜游戏。

《无主之地2》，这是我要说的另外一个近期让我印象非常深刻的作品。恐怕很少有几个游戏的开发商具有这个游戏开发商这样的诚意了。不过，无论是画风，还是游戏的乐趣点，都不是我非常喜欢的。但尽管如此，我还是要推荐这款游戏。

继老牌的回合制经典之作《铁血联盟》推出了新时代的续作（和原来的游戏及开发组没有任何的关系，令我失望的作品），《幽浮》（X-COM）这个超级老牌的作品也推出续作了。这个游戏我也打算尝试一下，不过目前我的直觉告诉我，它可能无法给我过去的作品曾给予我的那种震撼。这也正常，游戏开发界到处在寻找更经典和更有活力的作品，除了向未来寻求灵感，也可以向过去寻求保障。《铁血联盟》《暴力辛迪加》《幽浮》……其实包括《极品飞车》，也是不断地在过去的经典版本中寻求灵感滋养。《极品飞车——最高通缉》也是回锅饭。

说到这里，我突然想起前段时间看过的美国传教士阿瑟·亨德森·史密斯所著《中国人的性格》中的一段评论：“中国人并不缺智慧，不缺忍耐、务实和乐天的性格，在这些方面，他们都非常出色，他们真正缺少的是人格和良知。”我觉得这话是我听得最能化解我长期对本民族症结之疑惑的一句话。当然，这句话好像和上文没什么关系，只是，聊过游戏后，我又开始想起那些和狗屎有关的事情。

漫画作者：suns



游戏界的奥斯卡奖在哪里？

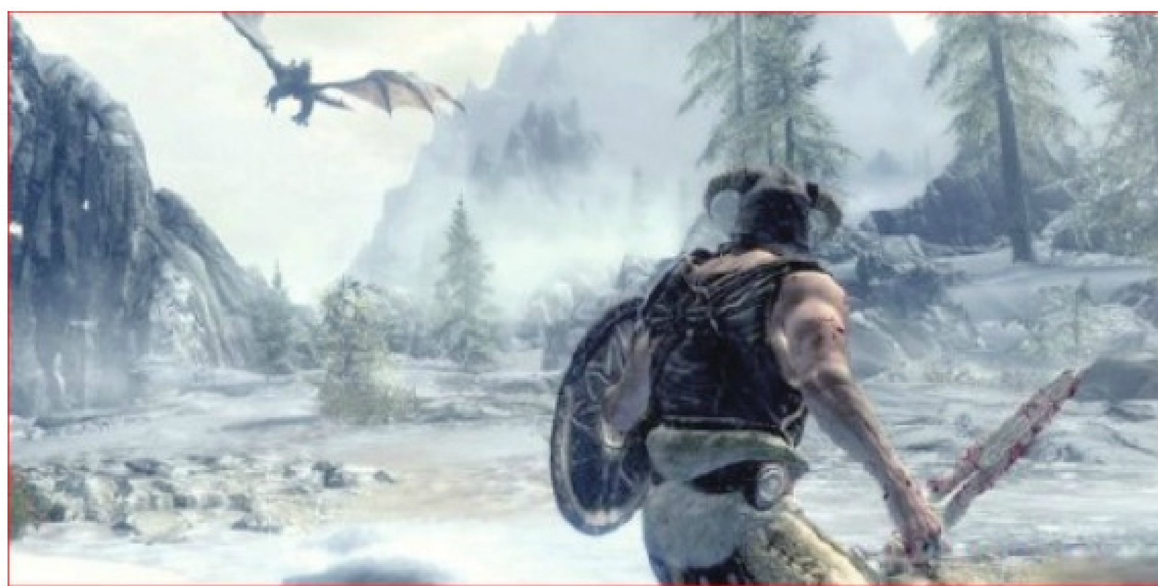
■策划 本刊编辑部
执笔 半神巫妖 海参崴渔夫

艺术的两种声音

如果说最近中国乃至世界文化领域有什么重大新闻的话，那么就非中国作家莫言获得诺贝尔文学奖莫属了，虽然在莫言之前已经有很多华裔获得过诺贝尔奖，但此事依然掀起了一股热潮——即使很多人此前从没读过他的书，甚至很多年轻人都不知道这个名字，但毫不妨碍万众瞩目。同诺贝尔奖类似，电影以及音乐领域的奥斯卡、格莱美等大奖也在每年的固定时间与大家见面，像一场场盛宴一般宣告着电影、音乐、文学等艺术及产业的繁荣与火热。

反观被称为“第九艺术”的电子游戏，尽管已经有了可与电影工业比肩的产业规模，但是人们并没有一个一年一度的奥斯卡可以期待——玩家没有，游戏从业者也没有。有些游戏奖项正在往这个方向努力，比如VGA（Video Games Awards 电视游戏奖），比如金摇杆（Golden Joystick Awards），但影响力距“游戏界的奥斯卡”还相差甚远，玩家的态度是“你评你的我玩我的”，而游戏商打广告也不一定会捎上“XX大奖作品”。就在前几天，金摇杆奖将年度最佳游戏大奖颁给了《上古卷轴5——天际》，这个由超过150万名玩家投票选出的结果，并未引起业界或玩家的反响，甚至有玩家在微博上如此说——“金摇杆？没听说过，我只知道《大众软件》的鹰头马……”殊不知，金摇杆奖已经有了30年历史，在游戏史上是第二古老的评选奖项。

平媒经常会站在玩家视角的层面，然而但凡一项成熟的艺术，都存在“大众文艺”和“学院派”两种标准，同时有票友的声音和专业人员的声音，该项艺术形式才能两条腿走路。奥斯卡奖的正式名称为Academy Award，格莱美奖的举办单位是美国国家录音与科学学会（The National Academy of Recording Arts & Science），它们都代表着“Academy”的专业声音，于是我们除了朋友间口耳相



尽管发售已有一年，《上古卷轴5》依然频频获奖，也只有一个名词才能形容它了——业界标杆

传或是在豆瓣上吐槽与看吐槽之外，还能了解到在电影人或音乐人眼里这部作品具有怎样的艺术价值，长此以往可以提高一个票友的自我修养，在鉴赏中获得更多乐趣——再不济也能提升姿势。何况这种专业性的奖项不仅停留在艺术价值上，其对产业本身也具有很明显的激励反馈，莫言的作品一时间洛阳纸贵就是很明显的例子。

艺术形式的两种声音不一定矛盾，但绝不能混为一谈——无论是从艺术性还是从产业发展的角度，保持适当的虚心是有必要的，民粹的调调要不得。目前，游戏圈内热闹的“大众声音”在圈外影响不足（在国内的话简直是清冷），而游戏艺术当中的“学院派”则近乎失声。这种局面的出现，有着诸多原因，在这里，我们不妨先回顾一下已经逝去和仍旧存在的一些游戏产业大奖。



莫言在文学上已经创作了三十余年，今年瑞典文学院颁给其诺贝尔奖，吸引了很多此前没看过他的书甚至从没关注过文学的人的目光。学院大奖的影响力是显而易见的

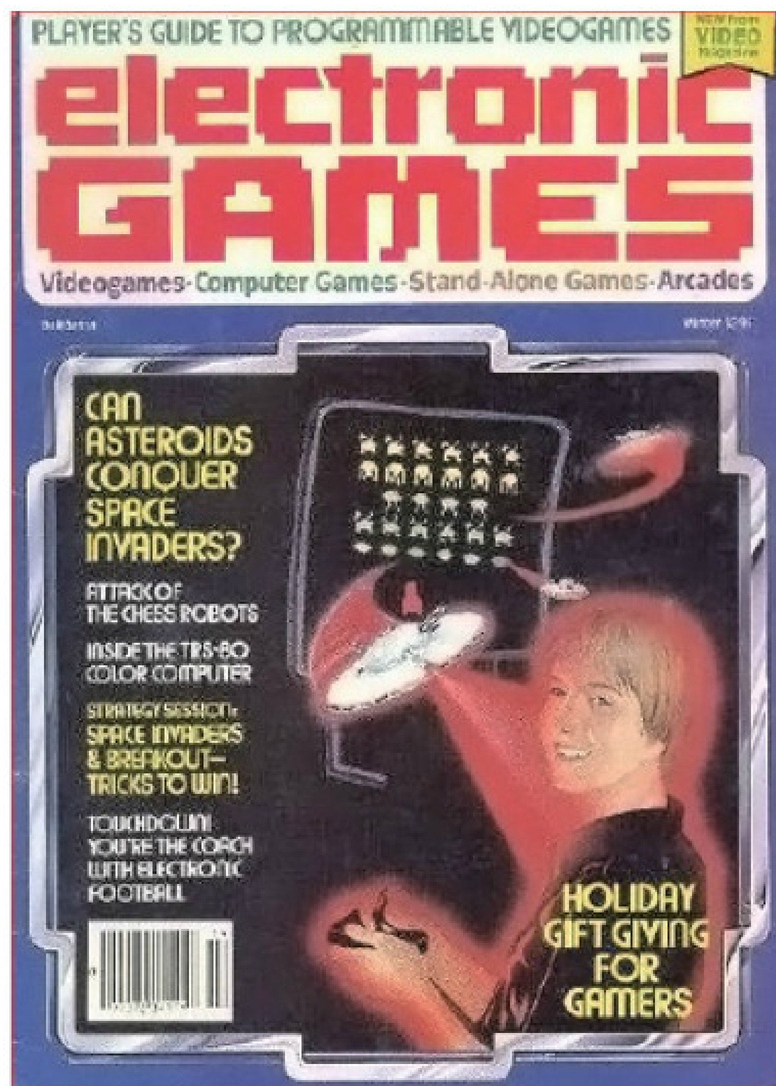
三种奖项，三段历史

相比起电影，电子游戏的历史不算长，但也已经不年轻了。在上世纪七八十年代，电子游戏诞生后发展迅猛，短短数年即在日美欧形成了可观的游戏机产业规模，游戏奖项的评选则几乎同步——1979年，《电子游戏》（Electronic Games）杂志举办了第一届“年度游戏大奖评选”活动，也被称为“街机奖”（Arcade Awards）。

街机奖在每年1月份颁发前一年的获奖名单，首届奖项包括年度最佳游戏（Game of the Year，这个称号被其他媒体沿用至今）、最佳Pong（雅达利公司的一种街机）游戏、最佳体育游戏、最佳射击游戏、最佳科幻游戏、最佳纸牌游戏、最有创意游戏以及最佳音效视效游戏。在随后几届中还陆续增加了诸如年度最佳电视游戏、年度最佳电脑游戏、最佳动作游戏、最佳竞技游戏等奖项。游戏史上首个年度最佳奖的获得者是太空射击游戏《太空入侵者》（Space Invaders），之后还有《超人》《创战纪》等获此殊荣。

然而，街机奖在举办了6届之后，便随着《电子游戏》杂志于1984年的停刊而告一段落，而其背后，则是电子游戏史上具有重要意义的事件——北美电子游戏业大萧条。1983年，外有廉价家用电脑的冲击，内有大量急功近利的劣质游戏，游戏产业遭到重创。游戏机巨头雅达利（Atari）将1吨E.T游戏卡带运往新墨西哥州堆填区销毁的时候，就已经注定了电子游戏尤其是电视游戏业的中心将在随后的10年中从北美移到日本。等到1987年游戏产业恢复元气，市场已成任天堂、世嘉的天下，只有一家成立于1982年的美国游戏公司因将重心放在电脑游戏上而躲过了一劫，它就是今天的EA。

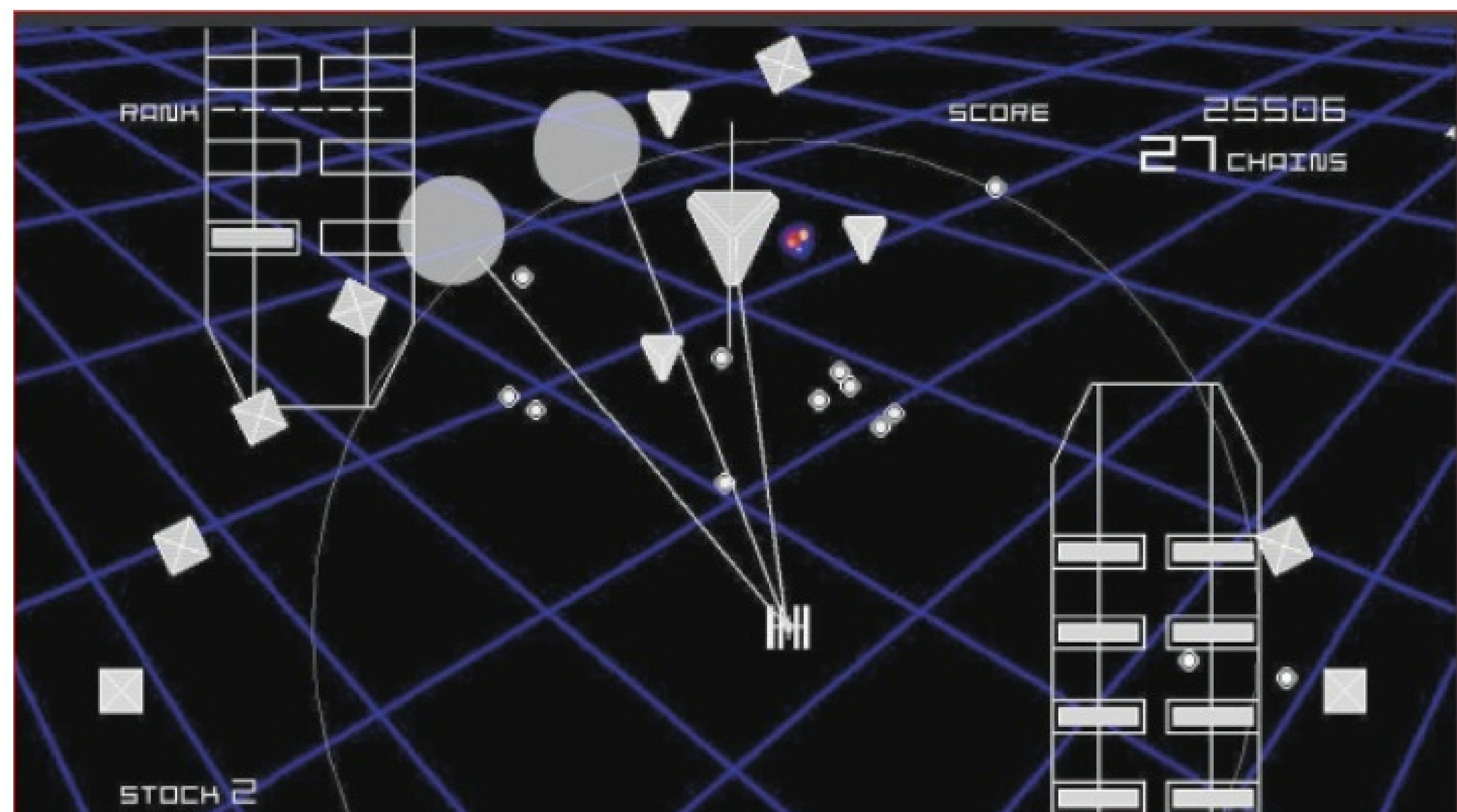
经历巨创与重组之后，家用电脑与游戏机平台共同构成的电子游戏业倒也涅槃重生，至今二十多年来再也没遇到大萧条，资本规模在娱乐产业上已经数一数二。然而，不知是不是“Arcade”一语成谶，尽管“街机奖”评奖范围不局限于日渐衰落的街机，但该奖还是没能复兴，1992年《电子游戏》杂志复兴后，街机奖回光返照，举办了最后一届。在这具有历史意义的最后一届街机奖上，《街头霸王2》《NHLPA冰球赛93》《刺猬索尼克2》并列获得了年度最佳电视游戏，而包括《文明》《印第安纳琼



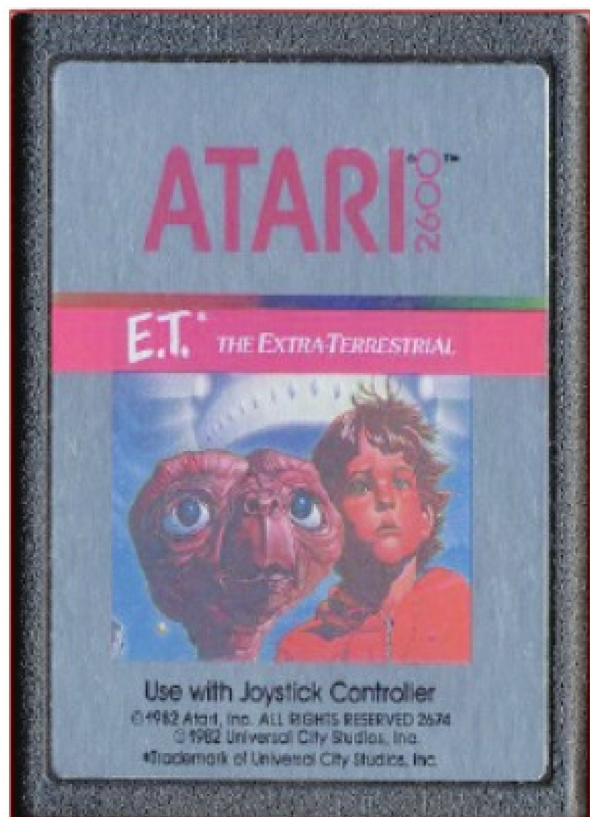


左图：最早进行游戏奖项评选的《电子游戏》杂志

右图：第一届“街机奖”获得者《太空入侵者》



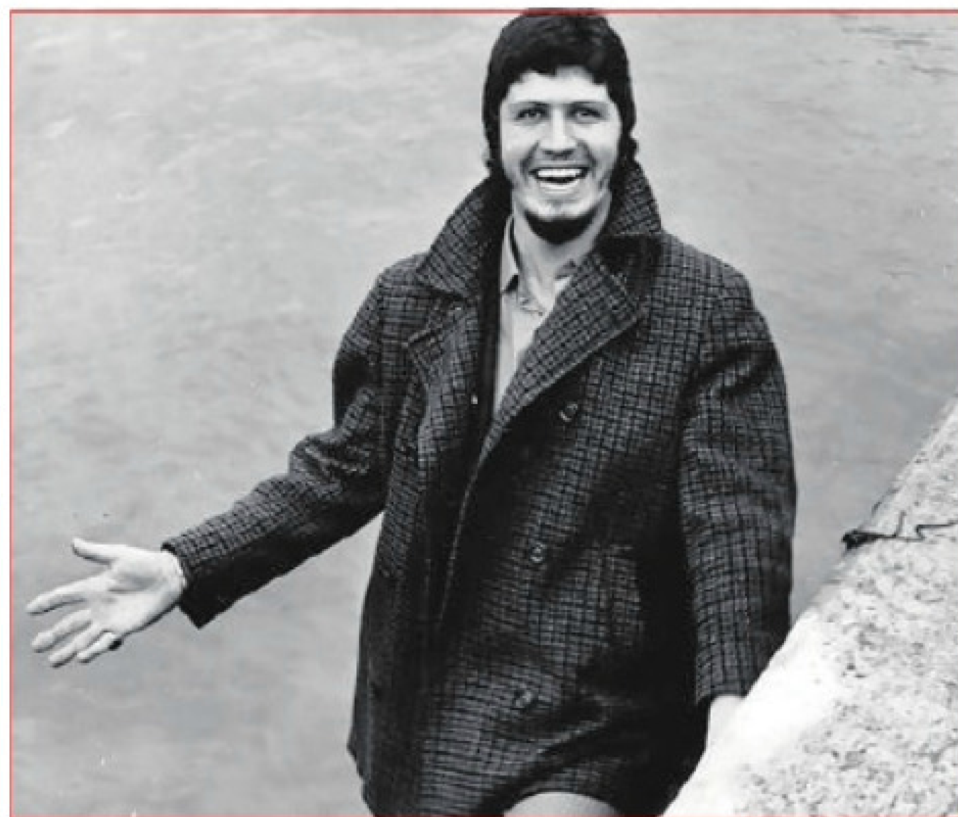
作为世界上首款获奖游戏，《太空入侵者》当然有复刻版



1983年美国电子游戏业萧条事件始作俑者——雅达利的ET游戏



在那个时代，《街头霸王2》获奖无数，是一款当之无愧的世界级游戏


英国一名叫做Dave Lee Travis的DJ举办了第一届人民游戏大奖，也就是后来的金摇杆奖

斯与亚特兰蒂斯的命运》《命运之矛》在内的5部游戏并列获得了年度最佳电脑游戏，《屠龙英雄传》等3部游戏获得了年度最佳多媒体游戏大奖。

就在《电子游戏》杂志停办的前一年，1983年，一位名叫Dave Lee Travis的英国DJ在伦敦的伯克利广场举办了第一届人民游戏奖（People′s Gaming Awards），也就是日后著名的金摇杆奖（Golden Joystick Awards）。从1983年到2012年，金摇杆奖以其30年19届的历史成为继街机奖后历史第二悠久的游戏大奖评选活动。

关于这个奖项的举办方为GamesMaster的说法，可能存在着一定的误区。其实GamesMaster只是英国第4电视台在1992年开播的一档关于电子游戏的电视节目秀，这个节目只持续了7年，也就是在1998年就停播了。而之所以人们会将人民游戏奖和GamesMaster联系起来原因有二：其一是这档节目每一期都会举办游戏大赛，冠军会获得一个金摇杆；其二是节目停播后以杂志的形式延续了下来，真正的金摇杆奖每年由不同的英国游戏杂志轮流举办，今年恰巧又轮到了GamesMaster杂志而已。

人民游戏奖在1983年到1989年这几年的评选奖项相对固定，基本都是年度最佳游戏、年度最佳冒险游戏、年度最佳战略游戏等六七种。到了1990年曾停办过一年，1991、1992年的评选简单到了只有一个年度最佳游戏而已，再往后的10年都没有举办，直到2002年恢复之后，奖项扩展到了包括年度最佳XBOX游戏、年度最佳硬件、游戏产业名人堂等在内的17个奖项，并且金摇杆也被确定为标志物。从2002年开始的这10年，是金摇杆奖逐渐在世界范围内扩大影响力的10年，它秉承了英国人传统甚至古板的性格，以极其严谨的态度对待游戏评选。更为重要的是，金摇杆奖继承了它举办第一届时的口号，那就是人民的游戏大奖——每个重要奖项都有着上百万玩家的投票，真正做到了玩家自己评选自己喜爱的游戏，《上古卷轴5——天际》《坦克世界》《战地3》等作品获奖，也是众望所归。

“金摇杆”的名头现在比“人民游戏奖”更为人所知，这也许跟人们喜欢称“奥斯卡金像奖”而非“学院奖”是同一个道理，从另一个角度看，足够显眼且独特的标志物“金摇杆”是很有意义的，至少有了那么点儿奥斯卡的范儿了。

细看金摇杆奖的获奖名单，我们能轻易发现，它似乎不太考虑时效性——因为人民群众喜闻乐见，所以《英雄联盟》《我的世界》等游戏能连续获奖，只是获奖名头从最佳网游变成最佳免费游戏而已（这里已经剔除了The One To Watch），再进一步说，金摇杆奖类似于“海选”，而非像奥斯卡、格莱美一样由从业人士主导，所以金摇杆奖即使历史悠久，但只能代表票友的声音，跟学院奖不是一条路子。就这一点来看，诞生于2003年的电视游戏奖（Video Game Awards，简称VGA）至少在路线上不再走纯大众文艺路线了，事实上不少媒体也已经开始试着用“游戏界的奥斯卡”来称呼它。

VGA的主办方是美国Spike TV电视台，每年一届，今年11月7日在加你福尼亚州的卡尔弗城举行。自从第一届VGA在拉斯维加斯举办开始，这个奖项就立志于将游戏作为一项工业来看待，并且竭力效仿奥斯卡——每年的VGA顾问团队都由数十名业内知名人士组成，他们大多是各大游戏杂志与网站如IGN、的资深编辑，VGA也因此保持了相对较高的专业性。此外，团队还吸收了包括《今日美国》和雅虎等游戏业之外的资深编辑参与评选，间接提高了VGA的影响力。

已经举办了9届的VGA同样设立了年度最佳游戏、年度最佳体育游戏、年度最佳动作游戏等传统奖项，第一届VGA年度最佳游戏授予了《NFL 2004》，而2011年的VGA年度最佳游戏同样授予了《上古卷轴5——天际》。VGA的颁奖时间大多在每年年终，获奖作品多是当年的作品，甚至有时在游戏还未发售的情况下也会颁奖给它。VGA从诞生之日起就带着很浓郁的商业味道，其活动也不局限于评奖，还将自己的角色定位于半个游戏展，每年的颁奖典礼还会展示即将发售的一些游戏。



VGA颁奖典礼盛大而节目多多，就好像是……游戏界的红白歌会？

虽然说资本与艺术合作愉快的例子很多，但要以“学院奖”的标准来衡量的话，VGA更多的是Spike电视台的VGA，再发展下去可能是游戏界的红白歌会，却不太像是能真正整出“游戏界的奥斯卡”的样子。

三个奖项，贯穿了游戏工业三十多年的发展史，然而我们所期待的“两种声音”始终不曾圆满，群众路线也好，商业驱动也罢，它们都起不到奥斯卡、格莱美、诺贝尔在相关领域的巨大作用，甚至连公平与专业这两项“Awards”的标杆都达不到。是游戏工业存在着先天桎梏，还是今天硬件画质已能以假乱真的游戏艺术，其实还不够成熟？

奥斯卡——大名叫作“学院奖”


1927年，美国电影艺术与科学学院第一次会议场面

在1927年的一次电影圈的晚宴上，时任米高梅电影公司总经理的梅耶（Louis B. Mayer）向在座的同行们提出了一个设想和建议，那就是将好莱坞中包括导演、编剧、摄像师、制片人在内的业内精英们联合起来，组成一个团体，“提高电影艺术和科学的质量；发展文化、教育与艺术而加强各部门的协作；表彰成绩显著者促进技术研究的技术方法、设备的改善；听取电影界人士的呼声，推进大众和电影企业的教育活动”。

一周之后，一份“美国电影艺术与科学学院”（Academy of Motion Picture Arts and Sciences，简称AMPAS）的提案诞生了，该组织也随后顺利成立起来。不过没多久大家就发现学院很难起到当初预想的直接协调与疏导作用，因此将注意力放在了间接地用颁奖的手段促进电影工业发展上。于是1929年，“学院奖”诞生了，而学院本身则成为一个职业荣誉会员组织。

为什么要从“美国电影艺术与科学学院”说起？因为它是奥斯卡之所以成为奥斯卡的根本原因，该荣誉组织汇集优秀的导演、编剧、摄影、制片人，以及演员——总而言之，全是电影从业人士，而他们构成了奥斯卡奖评审委员会。以2003年为例，学院有5816名投票会员，其中演员会员有1131名。奥斯卡既没有公众投票，颁奖典礼也不向公众发售门票，能参加奥斯卡奖颁奖典礼的均是在电影界有一定地位的从业人员，或者是类似罗斯福、里根这样举足轻重的人物。

当然，学院奖这样的精英路线，也面临着一些质疑，比如学院会员终身制和老龄化。从整体上来看，有投票资格的学院成员与被提名的电影从业人员之间，平均年龄相差至少一代人，而在学院成员与普通电影观众尤其是年轻观众之间，平均年龄的差距恐怕就更大了。诸如“学院会员的口味总是偏向保守，好表现高尚主题和节奏温婉的片子”“奥斯卡奖尽是中产阶级审美趣味”之类的评价不绝于耳。但是我们应当承认一个事实，奥斯卡奖并没有因此成为“老人奖”，更没有因此失去活力。


《公民凯恩》获奥斯卡9项提名，但最后只拿走最佳原创剧本奖，而且票房惨淡

吸引了大众目光的奥斯卡是不是就完全不带大众玩？只能说，奥斯卡有自家学院的标准。作为一个将评选范围限定在已经公映的电影上的奖，奥斯卡并没有设立一个“最佳票房奖”，但票房成绩与评选结果之间的联动常常是人们津津乐道的话题，大部分在奥斯卡获奖的电影都有着不错甚至极佳的票房成绩，但也不排除《公民凯恩》《拆弹部队》等票房被冷落的影片。

并不是所有人都要买奥斯卡这群学院派的帐，美国民间也有“人民选择奖”（People's Choice Awards），顾名思义，它走的就是一条与奥斯卡完全相反的路子，其核心就是“观众即上帝”，各奖项完全由电影、电视和音乐爱好者通过互联网等形式的投票直接产生，与娱乐业内人士和媒体记者、评论家无关。

如果说人民选择奖代表的是“票友的声音”，那么奥斯卡就是无可置疑的“学院的声音”，二者一起构成了电影艺术的两种声音。奥斯卡奖当然不是全部，也不能代表全部，但是它的存在，无可替代。



人民选择奖
——聆听最广大人民群众的声音

五环——评奖标准与产业内涵

游戏业有类似小金人的金摇杆，也有VGA那样的盛会，在形式与排场上算是有模有样，但并不能相提并论，因此我们需要透过表面追究本质。而秘密，也许就隐藏在奥斯卡的“小金人”上。

奥斯卡金像是奥斯卡奖的标志，奖杯及颁奖典礼上的陈列都是这种形象。它最早由美国著名雕塑家乔治·斯坦利设计，主体是一尊高13.5英寸重3.9千克的镀金男像，在不同历史时期材质上曾有过些许变化，但形象一直不变——双手交叉于胸前，手握一把长剑，站在金色圆盘上。其正面形象广为人知，但我们得将目光投向那个金色的圆盘，只有在俯看时才能发现——这个金圆盘上分布着五个环，颇有些类似左轮手枪的弹巢。这当然不是随意所为，因为每一环都代表“电影艺术与科学学院”的重要组成部分：制片、导演、编剧、演员、技术人员——当然，这也是所有电影能够诞生的基础。制片主持立项并统筹人力物力，导演与编剧是电影的灵魂，演员与技术人员（包括摄影美术音乐道具等）则直接为我们呈现电影故事中的世界。

对于游戏，我们也可以试试寻找相应的“五环”——游戏制作人；游戏监督（即director，也许日语的“监督”更能达到艺术形式上的通用）；剧本，关卡设计师（游戏艺术中的核心之一）；声优；程序，场景美工，音乐制作人……看上去并不难，而且在特效技术高超的今天，电影与游戏工作的重合也不少，不是吗？

但实际上区别非常大，电影的“五环”中，四环幕后，一环台前——而这台前的一环无比重要。人类天生是“认脸”的，每一个本着“随便看看”态度的家庭主妇和小孩儿都能说出“这电影是刘德华演的”，但不一定会意识到“这部电影是徐克导演的”，虽然二者在香港影坛的相应位置上地位相当，谈到整部电影的具体走向，导演明显要负更大责任，但台前和幕后差距就是如此明显。游戏艺术没有一环是台前的，因此并没有天然熟脸的“明星效应”东风可借。


从正在制作中的奥斯卡颁奖典礼用“大金人”上，我们能在金人脚下清晰地看见类似左轮枪弹巢的环

奥斯卡除了最佳男女主角男女配角，还有最佳导演、最佳编剧奖、最佳摄影奖等等，而最佳导演最佳编剧的地位，已经不亚于台前的





左图：《魔兽世界》大名如雷贯耳，但是又有几人认识它的游戏监督J. Allen Brack呢？

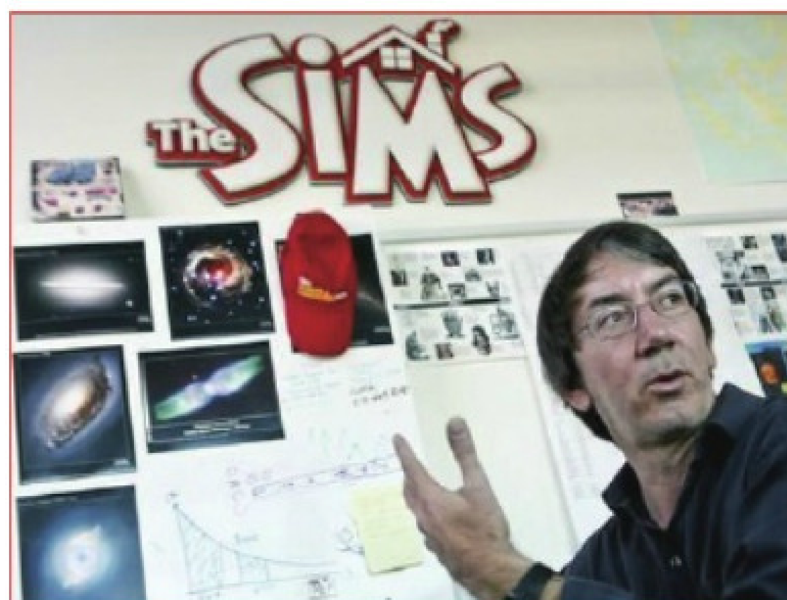
右图：《上古卷轴5》的“导演”托德·霍华德在VGA颁奖典礼上







←从左到右依次为三上真司、宫本茂、小岛秀夫。如果说小岛秀夫和三上真司享有世界声誉，那么宫本茂除了世界声誉之外，其《超级马里奥》就是真真切切“影响了一代中国人”，他们都是“之父”级别的大神



威尔·怀特，模拟完“人生”又开始用孢子模拟“宇宙”


与威尔·怀特不同，席德·梅尔这张脸恐怕《文明》玩家都非常熟悉


中国也同样不缺少明星制作人，姚壮宪就是一个典型的例子

演员奖，大众在奥斯卡的引导下已经开始关注看不到的幕后工作者。反观游戏业，《上古卷轴5——天际》，其销量早已超1000万份，但是有多少玩家知道其“监督”的名字是托德·霍华德呢？一部电影如果也能卖出7亿美元票房，那么其导演的名字恐怕早就为人津津乐道了。

话题延续到这里，我们似乎摸到了一把钥匙——奖项与明星效应相结合，互相扩大影响，何如？

先从监督说起。音乐、文学、电影等艺术，其形式已经多种多样，而游戏作为一种后起的艺术，很顺理成章地包容且开创出更多样的艺术表现形式。然而，从创作角度来看也越来越复杂，一个作家可以独立完成一部小说，一个导演却不可能独立完成一部电影，而在游戏艺术上，一个监督面临着更多的挑战——他不仅要把握故事的叙述和场景的营造，还要掌控游戏的互动节奏。正如很难想象一名不懂摄影的导演能拍出好电影，不懂UI和程序的游戏总监也是难以想象的，但从剧本、美术到程序全通的人才，当然又非常少。因此，一部游戏作品是否能打上鲜明的个人标签？

《使命召唤》《龙腾世纪》《质量效应》……这些大作的游戏总监是谁？大部分人都答不出来。别说这些作品了，就连《魔兽世界》，恐怕知道“螃蟹”的人也比知道J. Allen Brack的人要多得多。

然而不知名未必不起重大作用。业界标杆之作《上古卷轴5——天际》就是一个例子，其游戏总监托德·霍华德。在游戏制作中几乎起到了诸如詹姆斯·卡梅隆在《阿凡达》、乔治·卢卡斯在《星球大战》中起到的作用，也就是以一个“游戏导演”的身份把握整个游戏的设计、走向。甚至在游戏宣传阶段，也是霍华德亲自到各大游戏展上讲解游戏特性。或许这样再接再厉，Bethesda就要以“托德·霍华德的xx”的名字来卖游戏了？

其实这样的知名制作人或总监，我们还能列出一大堆。比如《文明》系列的缔造者，堪称“电脑游戏教父”的席德·梅尔，比如“模拟”一切的威尔·怀特，比如“合金装备之父”小岛秀夫，比如“生化之父”三上真司，比如“仙剑之父”姚壮宪——有这么多的“父亲”，就是产业上的“明星化”雏形。

幕后工作者的名声只停留在业内，其实在各娱乐行业中都是普遍现象，所以《辐射2》《异域镇魂曲》这种作品的剧本作者都不为人所熟知，在这里倒不妨提一下他的名字——克里斯·阿瓦隆，被认为“不去搞文学却搞游戏真有些屈才”，相信如有游戏“学院奖”的话，他定能捧一个“最佳剧本奖”回去，并最终成为一个标签，成为经典RPG爱好者心目中的灯塔。音乐作曲者对这种



《命令与征服》音乐之父Frank Klepacki


不去搞文学很可惜的克里斯·阿瓦隆

“冷遇”恐怕更是习以为常——流行音乐、影视音乐、游戏音乐莫不如是。如果说《命令与征服》的爱好者们还能知道其优秀的配乐是出自Frank Klepacki之手，那么国内“仙剑”爱好者哼唱十几年的《蝶恋》其作曲者又是谁？授予荣誉，又未尝不能是经典中文RPG的一个招牌。

游戏同电影一样，都是团队集体成果与个人创意才思的结合。文化产品的制作中，有一个各方博弈的过程，早期好莱坞电影的制作中经常出现强势制片人主导的局面，即使是现在，4部《异形》换了4个导演的情况也不鲜见，于是我们只能说《异形》是20世纪福克斯的《异形》。玩家们在今天能意识到按制作组来区分游戏，已经是一种“标签”需求的反映。从这一点上看，专业性的游戏评奖不仅是对业内优秀工作者的肯定，也具有大众文化意义。

当未来诸如VGA、金摇杆这样的大奖奖项不再只有“年度最佳游戏”“年度最佳动作游戏”“年度最佳射击游戏”，而是开设“年度最佳编剧”“年度最佳场景设计”“年度最佳配音演员”“年度最佳动作捕捉”“年度最佳美术人设”，并将镁光灯多多对准亲自上台领取相应奖项的游戏工作者，那么其带动的也许就不仅仅是游戏大奖本身了。

从“明星效应”到“学院标杆”——强势文化之路

从艺术形式的角度，游戏经常会被拿来与电影、电视剧作比较，然而从产业角度看，天生缺乏真人偶像坐在台前的游戏，或许可从某些小众文艺中看到“明星效应”竖立起来的轨迹，最近也是最典型的例子就是中国的科幻文学圈，在三五年前，绝大部分人提到科幻只知道美国大片，对港台文化感兴趣的可能还会知道《卫斯理》（倪匡自己说他写的这是武侠小说），而这

三五年来，至少“绝大部分人”中的“绝”字可以去掉了——看看报纸，看看央视，原来中国是有个叫刘慈欣的科幻小说作家的，原来《三体》是得了银河奖的，哦，原来他的小说已经得了9年的中国科幻银河奖的，下一届银河奖作品会不会也这么精彩呢……

从这个角度看，游戏界评奖想要摆脱自娱自乐的状况，就得有一款为主流所接受的作品，然后再落实到具体的人身上。这么多年来，主流媒体从没分清楚“电子游戏”与“网络游戏”分别是什么概念，从某种意义上讲也是很多人一种思维的反映：游戏是小孩子和有闲没钱的小青年玩玩的东西，还想登大雅之堂？而这又与电影艺术初诞生时遭到的偏见何其相似。有时，优秀的文化产品被认可需要的只是时间，金庸已经几十年不写小说了，而现在人们提到诺贝尔文学奖时也敢谈一谈金大师，笑称他其实比老舍先生更“人民”，而有关海宁查家的“国学”甚至史学渊源也常被津津乐道，其实金庸的作品没变，是这个社会变了，一代人老去，而一代人成了主流。从大俗到大雅的解读，似乎也反映出了弱势文化逐渐变强后的一种需求——要能登大雅之堂，就要有相应的学院派范式，而“学院奖”在此时就能起到一种标杆意义。

游戏目前是弱势文化还是强势文化？或许是强势产业，弱势文化，因此，树立起一个“学院奖”标杆的长远作用并不能轻易下结论——想一想在1929年，诸多在影史上具有深远意义的早期作品都还没出现，电影艺术也远没有达到当今的高度和地位。

带着奥斯卡“五环”的视角来看金摇杆、VGA，以及东京电玩游戏大奖等，我们能发现，这些奖项指向了一款款具体游戏，而且多是按类型来分，并没能突出指向背后的艺术工作者，这样一来，玩家不一定在乎年度最佳颁给了哪一款游戏——反正自己玩过了自己知道。因为具有浓厚的前瞻性，每年的E3游戏大展所评选出的奖项往往比金摇杆、VGA还要受关注，而IGN和FAMI通等媒体的评分，也对玩家选择游戏更具意义。然而没有类似奥斯卡那样的专业评奖，游戏艺术的两种声音也就无从谈起。

很实际的一个问题是，谁来举办游戏学院奖？谁有这个影响力，来组织举办一个能代表专业声音的权威年度奖？无论是任天堂、索尼、EA、育碧等大型企业，还是IGN、FAMI通等影响力巨大的媒体，都处于各开各的会展，各评各的游戏状态，标准哪里是能够轻易统一的，这首先必须保持权威性。而将席德·梅尔、宫本茂、威尔·怀特、小岛秀夫等人请到一起，组成一个“游戏艺术与科学学院”，在已是强势产业的游戏界中，恐怕难度要比1927年的好莱坞大得多。

2011年度中国科幻
银河奖评选期待您的参与！
评选要求：
中国科幻银河奖（小说奖）每人限选三篇
最受欢迎的外国作家每人限选一位
中国科幻银河奖（美术奖）每人限选一幅

科幻读者外的大众，认知顺序是这样的：《三体》热卖→《人民日报》《文汇报》等媒体开始报道刘慈欣→称其连获9年中国科幻最高荣誉银河奖……无论如何，银河奖为中国科幻形成了一个核心

游戏界的奥斯卡在哪里？我相信这是一个产业成熟度的论题，而不是艺术形式的本质隔阂。困难总是存在的，但路并没有被非人力因素而堵死，因此在今年北京的第一场雪降临之际，我们在此做出了如上展望。



EA、任天堂、育碧等等大型游戏公司均各自为营，共同承认一个“学院奖”似乎是天方夜谭？然而20世纪30年代的好莱坞又何尝不是呢？米高梅在十几家电影公司中很有地位，但环球、华纳兄弟、派拉蒙等同样举足轻重。学院奖属于“事在人为”的产物



梅耶倡议举办的学院与学院奖，如今已成世界电影头号盛事。今天谁来做游戏界的梅耶呢？

黄沙漫天的西部传奇。

狂野西部——孤胆神枪
Call of Juarez：Gunslinger

■江苏 老黑

曾经打造出《狂野西部》这种优秀西部拓荒题材动作射击游戏的Techland，在去年却狠狠地栽了一个大跟头——将现代背景与西部丛林生存法则进行混搭制作的《狂野西部——毒枭》，其综合素质低下到了令人发指的地步。看来，这家制作组确实不适合尝试任何形式的“Modern Warfare”，因此在Techland的下一部作品——《狂野西部——孤胆神枪》中，扬鞭策马的牛仔们将会凭借手中的六连发左轮和温彻斯特来复枪继续书写西部冒险传奇。

来自沙龙的冒险奇谈

本作的故事背景同前两作游戏所描写McCall家族爱恨情仇并没有任何的关系，剧情的叙述是在一间沙龙中娓娓道来的，身份不明且不露真容的主角（姑且称呼他为Mr. Narrator）将会向听众们讲述他在赏金猎人生涯中经历的冒险。在这里不会出现横飞四射的子弹和导火线正在嘶嘶作响的雷管，一杯烈性威士忌，几根劣质卷烟，再加上一个滔滔不绝的老牛仔，以及被传奇冒险吸引的那些酒客，就是这个空间的全部内容。

所谓赏金猎人，是指西部拓荒时期那些为了金钱和悬赏而去追杀亡命之徒的雇佣枪手。在暴力横行的西部世界，政府难以遏制犯罪团伙无法无天的暴行，于是警长们便为这些秩序的破坏者们开出花红，吸引那些本质和暴徒无异的枪手们充当警方的“临时工”，攥着一份份打着不同价码的通缉令去追杀目标。从一手圣经、一手猎枪的牧师蜕变成了唯利是图的赏金猎人，玩家多半会预感到本作的剧情将彻底倒向无脑化——对此，Techland也会为这种典型的“枪枪枪”故事添加些许提神醒脑的“干货”：让西部迷欣喜若狂的是，西部历史上的那些叱咤风云的大英雄与大暴徒都会出现在主角的故事之中，其中包括信奉以暴易暴观念的传奇警长怀亚特·厄普（Wyatt Earp）、拥有百步穿杨神技的霍利德医生（Doc Holiday）、鼎鼎大名的虎豹小霸王（Butch Cassidy）以及恶名昭彰的比利小子（Billy the Kid）等等。在制作组演示的第一章任务中，主角的任务便是为比利小子收集补给品，而当任务完成之后，却发现给自己发工资的老板受到了另一位西部大警长Pat Garret



无论是预告片还是游戏截图中都看不到主角的脸，但这个“吹牛专家”曾经同西部拓荒历史上最著名的人物们共事过



整个游戏的叙述，都是在一间酒吧中展开的

制作：Techland
发行：Ubisoft
类型：射击
发售日期：2013年
期待值：★★★☆


真人预告片：搞定收工的猎人领取花红


本作的关卡架构依然将维持“单线流程+少量探索元素”的风格

及其手下的围攻，结果一个本来应该十分轻松的“快递”任务，变成了一场同时间赛跑的救援混战。

简洁明快的游戏系统

从演示的情况看，本作战斗系统的街机风格更加明显。命中敌人后，玩家会根据实际的杀伤效果得到分数，一些技巧杀敌，例如爆头、慢动作连杀、肉搏、主角红血状态下的濒死击杀，都会获得额外的奖励经验值，这与《子弹风暴》非常类似。经验点数可以用来解锁三条技能树上的多个Perk，除了左轮双持、快速装弹、辅助瞄准、专注模式这些基础技能以外，玩家还能在“游侠”（Ranger）和“陷阱高手”（Trapper）技能树上解开更多的杀招。除了“专注模式”（“狂野西部”版本的子弹时间）以外，游戏还提供了一种用于躲避致命一击的新系统——当玩家的连杀为自己赚到足够多的“死亡感觉”（Sense of Death）值的时候，你就能在慢动作中躲避射向自己的子弹（弹道会以虚线方式投射到空气中）。当然，在单机任务中由于剧情体验和战术需要，玩家并不能完全以抢分作为第一任务，因此在每一章故事结束之后，游戏特别提供了一个独立的刷分模式，让没有捞到足够分数的玩家得以尽兴；同时，这些既要杀得多又要杀得帅的关卡即便无法通过，玩家也可以直接跳过继续体验后续的剧情。

在沙龙中“讲述咱老牛仔自己的故事”过程中，自然少不了对冒险的修饰、夸张，乃至纯粹“脑补”的桥段，这种“王婆卖瓜自卖自夸”的吹牛特性，也会在游戏中得到体现。在叙述的过程中，听众时常会来插话质疑事件的真实性。为了吸引听众的注意力，玩家需要编造出各种展现英雄主义气魄的行为（在一些分支中选择台词），比如“用双枪弹无虚发地连杀12名暴徒”“在10秒钟时间内干掉大批大批的敌人”，这相当于给玩家在接下来的流程中制定了需要满足的特定“成就”。在面对听众“骗子”的指责的时候，主角需要用一个谎去圆另一个谎——也就是让故事流程在一些关键点出现分支。

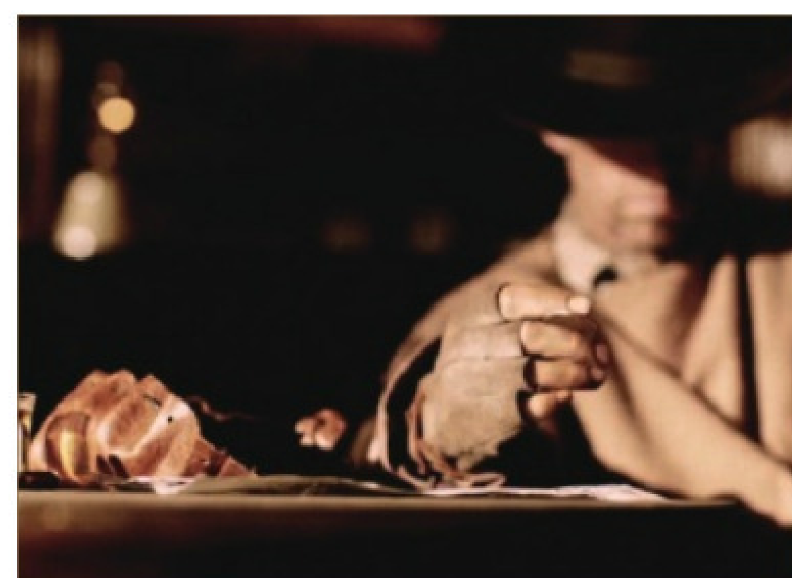


尽管使用了“死亡岛”的游戏引擎，但本作明显加入了卡通渲染的技术

本作使用的引擎是之前开发《死亡岛》（Dead Island）的Chrome Engine 5，画面质量和物理效果上想必会大大超过《狂野西部——毒枭》那部超级雷作。从风格上来看，《孤胆神枪》将采用数字漫画式的表现手法，不仅在画风上加入了不少卡通渲染的色彩，而且一些大魄力的战斗场面和技能释放的特写镜头也会采用分格漫画的方式予以呈现。

本作的主机板将会通过XBL和PSN两大在线平台发售，PC版同样采用数字发行方式，目前发行商考虑的定价在15至20美元之间。由于游戏拥有独特的叙事方式并且在装备和技能体系上明显充满着“进一步完善”的噱头，相信日后DLC的接踵而至也会是意料之中的发展。


处决通缉目标


犹如老电影胶片般的泛黄色调，怀旧的气息扑面而来



异形——殖民地陆战队
Aliens: Colonial Marines

■江苏 老黑

在将《毁灭公爵》从坟墓中解脱出来之后，Gearbox的下一个“挖坟”对象，就是在跳票问题上同样有过骇人表现的《异形——殖民地陆战队》（以下简称ACM）。如果你曾经在高中时代听说过这部《异形》电影的改编游戏，那么此时正在读这篇前瞻的你应该早已进入社会走上工作岗位了。由于近期火热的“异形前传”（电影《普罗米修斯》）无意间当上了ACM的义务宣传广告，Gearbox也顺应趋势加大了释放消息的力度，并且承诺在明年第一季度肯定能让这款“千呼万唤不露面”的游戏同玩家正式见面。

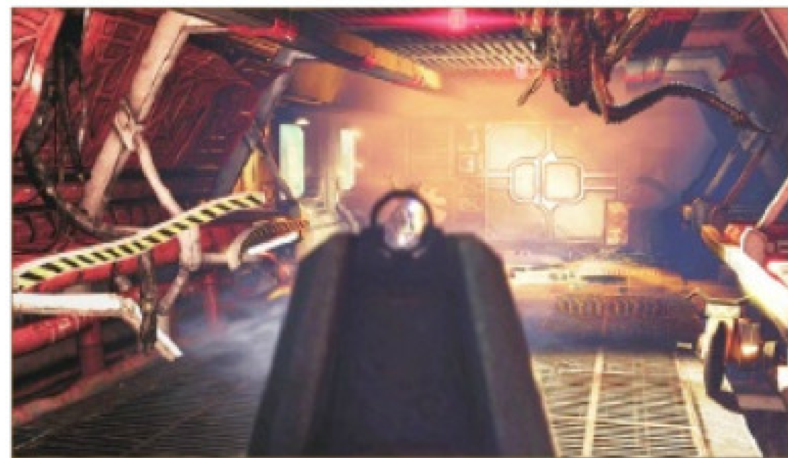
官方授权的优势

所谓“殖民地陆战队”，是在詹姆斯·卡梅隆执导的《异形2》中登场，负责专门对付异形的“杀虫部队”。他们装备有多种威力强劲的脉冲和电磁武器，针对异形的专用侦测装备也是一应俱全，其队员个个精神饱满战意高昂——在这款FPS游戏中，你将成为这支队伍中的一员，用自己的智慧和勇气，彻底颠覆“异形屠戮效率活体演示道具”的悲惨命运。



从《异形2》和AVP系列来看，小口径武器足以打烂异形，但异形的高机动性是火力优势无法克制的

尽管游戏的画面看上去有些落伍（毕竟是早在7年前就开始制作的游戏），但在场景、机械和武器上的设定绝对可以撩动“异形粉”们的兴奋点。ACM得到了福克斯公司的官方授权，并且有《异形2》的美术指导Syd Mead（他还参与过《银翼杀手》与《电子争霸战》）倾力加盟。《异形》之父，大导演Ridley Scott同样在游戏制作过程中提出过不少建议，比如他认为这部游戏的剧本不应该是电影式，电



机械瞄具对付异形已经足够

制作：Gearbox
发行：Sega
类型：射击
发售日期：2013年2月12日
期待值：★★★☆


逃亡模式中经常会需要为进行开门操作的队友提供掩护


游戏中没有HP自动回复的设计，但你可以用“触摸”方式救助到底的队友

视剧式的章节制表现方式也许更加合适。

ACM的故事横跨电影的二、三两集，其故事的起点是Sulaco号飞船求救信号发出的17周后，另一支殖民地陆战队特遣分队乘坐Sephora号飞船前往《异形2》的主战场——LV 426星球进行调查，此外《异形3》中的外星监狱Fury 161也将成为另一个冒险舞台。影迷们将在这些熟悉的场所中发现许多彩蛋，例如小女孩Newt丢弃在通道中的洋娃娃，以及雷普丽与异形幼崽同归于尽的那个大熔炉等等。

惊悚版的“使命召唤”

根据目前放出的Demo演示，玩家将会扮演名为Christopher Winter的下士，率领一组队员进入在外太空漂浮的Sulaco号飞船的残骸之中。之前登船的一个营的陆战队员已经失去了联系（玩家们应该知道他们早已经沦为孵化异形成年体的宿主了）。登上飞船的飞行甲板之后，玩家们一眼就能认出这是系列电影第二集最终大决战的场地，还能找到那辆与母后对掐的工程机器人，以及生化人Bishop在飞船停气库中被扯断的半截身子。任务目标是寻找Sulaco的飞行记录（黑匣子），在搜索过程中，Winter会找到一名被困在茧状物体中的幸存士兵，他会加入你的队伍，但每一个人此时都会意识到，这个家伙其实是一枚定时炸弹——因为他的胸腔内已经被植入了“抱脸虫”留下的种子。

除了在电影中登场的常规异形之外，ACM的Demo中出现了一种陌生的新对手——这种被成为“潜伏者”（Stalker）的异形体积较小，除了利用通风管道进行神出鬼没的偷袭以外，它们还能像壁虎那样在天花板上爬行，利用阴影和视线死角迂回到小队的背后，然后杀一个措手不及。尽管对手的数量不多，但在封闭空间中猎杀看不见的敌人、猎人和猎物的地位可以随时被逆转的紧张局面下，每一位玩家都会体验到无穷的压力。ACM单机流程的编排方式无疑受到了CoD大片路线的影响，随着队友接二连三被异形（亦或者说是被脚本）杀死之后，主角必须在弹尽粮绝寡不敌众的情况下赶快跑路，不过玩家并不是按住加速跑就能让自己回到安全位置，在路上需要布设好感应机枪以延缓异形大部队潮水般的攻势，打开气闸进入连接通道的时候还要完成一系列的QTE操作才能避免自己被吸出舱外，成为一具人形的太空垃圾。

炮灰翻身的胜利大逃亡

《异形》电影中登场过的各种武器装备，如M41A脉冲枪、智能步枪、哨兵炮塔、动感探测器和热感手雷等等都会在ACN中出现，但多人游戏的设计思想并不是让陆战队们拿着这些杀人工具互相残杀，制作组依然会在其中贯彻惊悚主题。以逃亡模式（Escape Mode）为例，4名玩家分别扮演电影中的4位大兵Apone、Hudson、Hicks和Drake，如果你已经忘记了电影中这些先后惨死的炮灰形象，那么我们可以简单地将其理解成4个分别持有M41A步枪、霰弹枪、探测器和火焰喷射器的角色。每一局游戏的目标都是从初始位置移动到撤离点——听起来相当简单，但“旅途”之中会不断遭到异形的突然袭击。如果4名玩家不能正确发挥手中武器的作用，在战斗中也毫无配合意识的话，等待他们的命运就和电影中没有区别了。举个例子，当一只异形突然以从天而降的方式突入了队列之中，霰弹枪手乱射一气也许能够将其瞬间打成渣渣，但溅出的酸液也会让队友们死于非命；火焰喷射手在这种情况下狂喷一通，则可能在将异形烧成焦炭的同时，也将处于一条直线上的队友一并烧烤掉。如果想活下去，四名玩家就应该拧成一股绳：用动感探测器（按下LB键）探测周围的可疑情况，用火焰进行试探性的进攻，霰弹枪负责在正面对突然冲过来的异形进行吹飞攻击，步枪手在中远距离进行精确的点杀和牵制，这样小队才有活着到达终点的希望。

在这个充斥着大片味的军事题材射击游戏流行的时代，千呼万唤始出来的ACM也许并不会受到所有FPS玩家的欢迎，但凭借题材魅力和制作组对“异形”核心精神的把握，这款游戏应该会拥有独一无二的卖点。P


学兰博固然很帅，可这种距离扫射异形，自己也要被溅出来的强酸弄得非死即残呀！


注意啦，被这玩意往脸上一扑基本上就可以准备后事咧

风景宜人的远方小岛，歇斯底里的杀戮之旅。

孤岛惊魂3
Far Cry 3

■晶合实验室 坏香橙



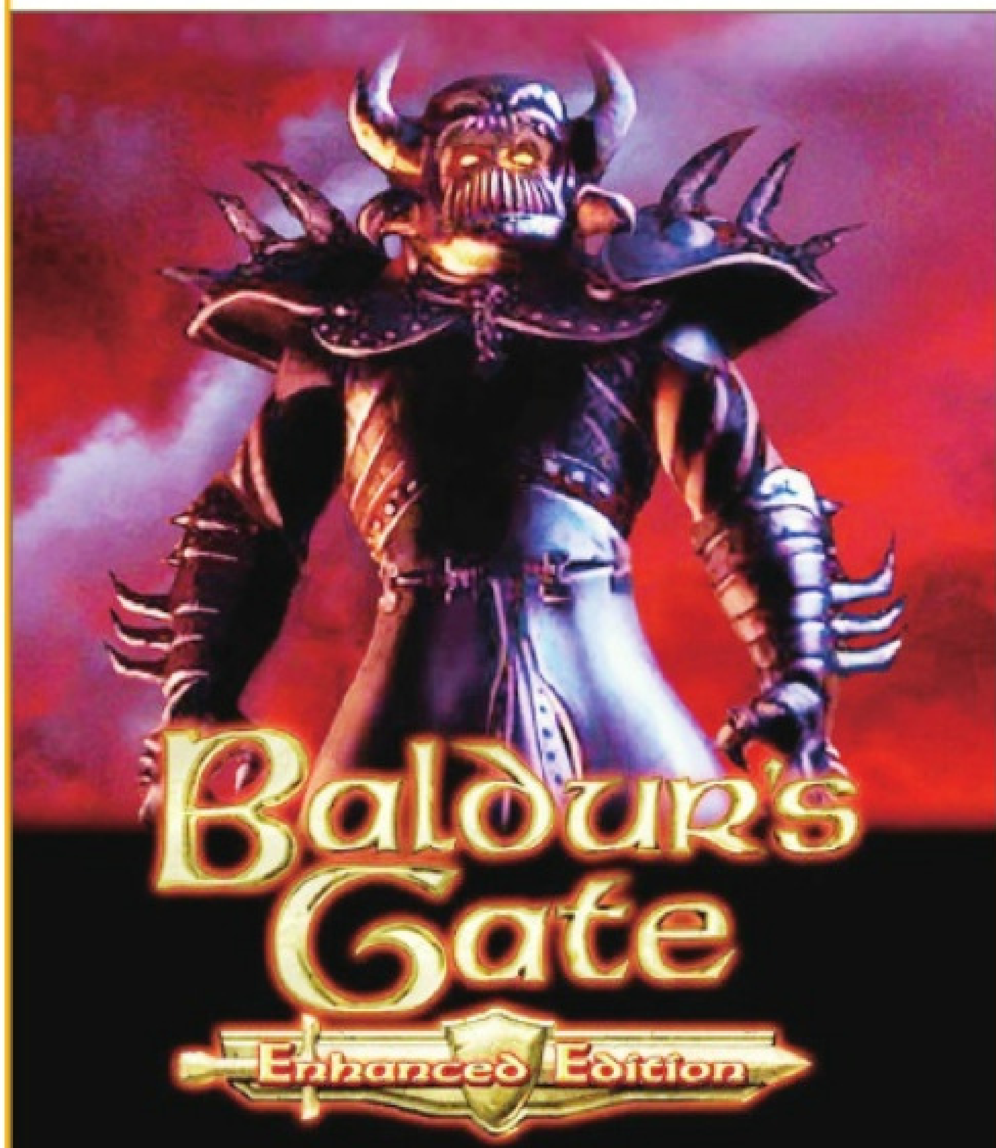
厌倦了硝烟弥漫的现代战争前线，想要换换口味体验一下“阳光派”的主视角射击游戏？请认准《孤岛惊魂3》这个名字！正如其名称所示，在这部游戏中，我们的主角Jason Brody活跃的舞台是一个阳光灿烂的热带小岛，至于主演的剧目则是干净利落枪枪见红的混战大戏。和近年来流行的开放式第一人称射击游戏类似，《孤岛惊魂3》也提供了丰富的技能升级选项，方便我们各取所需设计符合自己风格的人物角色，当然武器装备等内容也是支持自定义的。数量繁多的任务与自由行动的探索，再加上依靠强劲硬件所呈现的赏心悦目画面，乍看之下这似乎会是一场轻松愉快的冒险之旅——不过，倘若你留意到了游戏包装封面主题人物脚边的某个不起眼的球状物体，“观光与探索”的念头想必会消失得无影无踪。虽然《孤岛危机3》不会像某些刻意营造心理悬念的游戏那样给玩家带来毛骨悚然的感受，但随着游戏剧情推进逐渐暴露的阴谋内幕同样可以让我们品味到“歇斯底里”的狂乱气息。总而言之，《孤岛惊魂3》作为年底游戏集中发售期的预热作品是完全合格的，值得我们特别关注。P

制作： Ubisoft
发行： Ubisoft
类型： 第一人称射击
发售日期： 2012年12月4日
期待度： ★★★★

经典美式RPG市场复兴的预兆？

博德之门：增强版
Baldur's Gate: Enhanced Edition

■晶合实验室 坏香橙



终于，在经过一次又一次的跳票之后，《博德之门：增强版》这部备受全球美式RPG骨灰玩家推崇的经典之作重制版游戏敲定了最新的发售日期，但愿这次不会再延后。作为国内无数DND游戏爱好者的启蒙之作，“博德之门”这个名字已经承载了太多难以忘怀的记忆，相关中文论坛里的讨论至今依然未曾冷却，各种MOD和整合版更是层出不穷。那么，在这个新瓶旧酒的“增强版”中，我们又可以看到什么内容呢？全新的地图，全新的角色，全新增加的剧情与全新的冒险之旅——除此之外，《博德之门：增强版》在最大程度上保留了发行于1998年的初版游戏本身的内容，至于游戏引擎也仅仅是“包含了一系列改进和提升”，实际的画面似乎并没有发生翻天覆地的变化。不过，对于“博德之门”的忠实拥趸来说，这根本就不是什么值得顾虑的问题。最后，从2012年年初公布相关消息以来，《博德之门：增强版》已经凝聚了太多人的期盼与希望，至于DND游戏会不会随着这部重制版游戏的登场走上复兴之路，我相信，真正的抉择权掌握在我们玩家手中。P

制作： Overhaul Games
Beamdog
发行： Atari
类型： 角色扮演
发售日期： 2012年11月30日
期待度： ★★★★

巧闯妙趣玲珑关

——《仙剑奇侠传五前传》系列报道（四）

■ 北京软星 “仙剑”制作团队



“仙五前传”的游戏剧情中也包括了以“闪回”为主题的桥段，大家不妨期待一下

即近岁末，渐入寒冬，气温骤降的同时，“仙五前传”的研发小组正在热火朝天地追赶进度。特别是在10月20日的“仙剑十七周年庆典”上，看到玩家对“仙五前传”的期待与支持，让研发组的各位更是燃烧小宇宙一般高涨着对工作的百分百热情。

看过我们前面几期专题报道的玩家们，大概已经能把出现在网上的“仙五前传”新CG中的人物和场景对号入座了吧——在这部的宣传动画里，已经较全面地展示了游戏的各方面信息，包括人物、场景、部分剧情、战斗特技、主题音乐和细节事件等等。

初寒萎霜蔓北窗，邀来皓华舞燕芳。有多少玩家和笔者一样，拜倒在暮姐姐“皓华燕芳诀”那华丽的一剑之下了呢？如果长达8分钟的宣传动画还是让各位意犹未尽的话，那么就来关注接下来的内容吧！本期将要介绍的是游戏中的众多趣味事件、机关设计以及队友小支线的相关报道。

花样事件，妙趣横生

在在“仙五前传”中，不管是城镇还是野外都可以触发许多有趣的小事件。这些小事件可大致分几种类型：游戏型、互动型以及交流型，不同类型的事件侧重点各有不同，有些考验操作、有些传达情感，总之就是花样百出，建议大家每次到达一个新场景后都来多多探索一番吧。（爆料：小欧阳慧的童年生活会是怎样呢？在游戏中就有欧阳慧回忆和姐姐的欢乐时光，一起玩耍的小事件，这时玩家还可以操作小欧阳慧哦——喜欢小欧阳慧的玩家不要错过这个控制萝莉的机会呀）



眼疾手快才能通过这一关的“弹幕”唷

游戏型小事件主要是各种操作上面的小考验，比如在游戏中有一处“弹幕防御”小事件，玩家在消灭侵犯怪物的同时还得躲开飞过来的法球，必须眼疾手快，临危不慌才能完成哦；另外还有在宣传视频中出现的“躲避视线”“卡牌记忆”等等，更多惊喜还请各位亲自去游戏中发掘了。

互动型小事件则需要和游戏中的特定人物进行互动，通过带人、寻物等方式来完成。例如，在游戏中的某处玩家将会遇见一对失散的父子，各位少侠要帮助小孩将他带回父亲身边，有时在野外还会偶遇凶猛精英怪，一场恶战可能会毫无预兆地展开……（所以提醒各位，及时存档是个好习惯……）

交流型事件一般会牵扯出更多和剧情相关的闲谈，大家多多打探NPC们的小趣事和小八卦吧。除了城镇内的NPC外，在野外游荡的小怪也并不一定都是敌人，当遇见需要帮助的小怪物时，不妨来试着奉献一下爱心吧，帮助了它们往往都会获得丰厚的回报喔。

（友情提示：即便是在城镇中也未必是绝对安全的，有些地方会潜藏着窃取玩家物品和金钱的NPC，所以当大家不幸遭窃后，一定要仔细观察周围人物的动态和话语，然后速速远离可疑的人物，以免造成金钱和宝贝更多的损失呐！）

系统机关，步步生花

跑地图、买卖装备、打怪升级这些就是“仙五前传”的全部吗？当然不是！“仙五前传”在系统方面除了保留前作中的“炼化”“符咒”等相关设计外，还增加不少全新的要素，“称号系统”就是其中之一。玩家在游戏中的各种行为（打怪、探索、收集等等）都有可能获得相关的称号，大家可以根据自己的喜好而努力去成为相应的“达人”吧！



种类丰富的称号，值得我们挑战



听音辨律，破解机关

而在机关方面，“仙五前传”包含的种类也更加丰富。值得一提的是，本次还特别加入了“听音辨调”的机关，大家可要准备好耳机！古典的音律响起，一串叮咚之声如玉碎般缓缓流出，大家一定要集中注意力仔细聆听——如果能够在不开启“附加提示”的状况下，单凭耳力完成这个机关，那就会相应的称号啦！（实在听不出来，当然还有别的办法也能够打开机关，办法就是……各人有各人的手段）

机关的种类众多，在此就先挑选几个为大家简单介绍一下吧：有些机关需要安排同伴驻守才可开启，而驻守的同伴将没法参与之后的战斗，所以这就需要考验玩家统筹安排的能力了；此外一些在地图上移动的旋风，会使玩家受伤而掉血，要小心的避开才是上策；沙漠之中会有沙虫钻地打洞，一旦陷进去就很难出来，这时候要使用法术将这些沙洞封起来，以便将沙虫逼到特定的洞口。

不仅仅是这些实物的机关设计，游戏里还有不少软性的机关哦。跟商铺的老板讨价还价也是需要技巧的！见什么人说什么话，八面玲珑才能拿到最有性价比的装备（聪明人的不二选择）。有的老板就喜欢听拍马屁，有的老板呢则是傲娇型的，说好听的反而会引起他不快从而涨价，所以“花言巧语”想要骗老板开心，还要请各位玩家在游戏的时候多多尝试。

（额外福利：在上期介绍的内容中，想必大家已经注意到了在战斗画面



驻守的队友无法参与战斗，大家好好衡量一下做出取舍吧



交易的时候记得先来试试“交涉”喔

中出现了一个五灵形式的特殊界面，现在告诉大家，该界面和发动“连携”息息相关，手疾眼快的点击将可使运用连携的次数大大提高！）

伙伴趣事，捕风捉影

俗话说三人成虎，热闹的集市会有很多奇闻异事，可以搜集情报和探听最近发生的事情以及关于主角的一些秘闻，这对于剧情会不会是谶言呢？那就需要玩家自己去探听侦查咯，喜欢八卦的各位一定不要错过队友支线！

想必大家已经知道，在“仙五前传”中的可控角色数量繁多，那么他们离队的时候会在哪里出现呢？自然是会跑到城里的各处去闲逛啦。当队伍到达一个城镇时，在队的队友会在这里的不同地方活动，可能是去置办一些商货，可能是沿途看风景有些小感悟，此时找到他们对话，就会发现一些线索和小故事情节，能让大家在纵观主线剧情的同时，知晓更多关于游戏人物的“内幕”。（其实八卦什么的才是王道啊！）

对了，大家一定还记得“仙五”中可爱的包子吧，在“仙五前传”中将有一种全新的“黑帽包子”出现，它们分布在城镇及迷宫中的各处位置，多多发搜索的话，将有机会到达一处隐藏的神秘地图哦！（在游戏中收到“神秘的来信”时，请不要惊讶，因为黑帽包子们都很喜欢写信）

邀请玩家关注以下相关网页：

“仙五前传”官网：http://pal5q.baiyou100.com/2501000.asp

仙剑官方微博：http://e.weibo.com/palclub

仙剑官方论坛：http://bbs.pal-club.com.cn/forum.php

姚仙微博：http://weibo.com/yaosir1

小软趣事

在看完周年庆典现场版的宣传CG之后，公司很多同事都感慨没能亲临现场和大家一起感受那种热烈的气氛，玩家的热情就是我们坚持努力的动力！

每天对着电脑会不会对身体不好？不怕不怕，小软每天都定时做颈椎操和广播操，怎么做呢的，请让凌波姐姐来示范一下吧！

庆生会是个非常有爱的活动，嗯，是个和同事一起庆祝生日以及满足吃货嘴馋的好活动。

中午不吃饭的以下几种情况：早饭吃得太晚太多、补觉、锻炼、减肥、玩游戏、忘记订餐……（喂喂……）

上班在小软做游戏，下班干什么？哈哈，当然是玩游戏咯。灵感、想法有很多都是基于大师和前辈们的作品！

平时公司的同事去聚会的时候，真是话里话外句句不离游戏，K歌先把游戏的主题曲全点一遍，桌游就是《逍遥游》和《大富翁》，微博上也是用主角的各种同人和COS刷频，一群志同道合兴趣相投的同事在一起聚会，是件很开心的事呀，做游戏的同时也是玩家呢！

这期的报道就到这里，各位下期再见吧！

TRANSFORMERS FALL OF CYBERTRON

变形金刚——赛博坦的陨落

■北京 坏香橙
辽宁 枫红一刀流

早期的《变形金刚》系列游戏多是平庸之作，直到《变形金刚——赛博坦之战》的出现才有所改观。凭借电影《变形金刚——月之暗面》的影响力，使它获得前所未有的关注度。而这部《变形金刚——赛博坦的陨落》没有复制前作的成功模式，其场景画面、角色扮演和叙事方式有了显著的改进。游戏的场景富于变化，每关都有迥异的风格，无论是满目疮痍的钢铁都市，还是黄沙漠漠的远古废墟，抑或是潮湿晦暗的地下巢穴，总是让人耳目一新，充满惊奇。某些场景视角开阔，气势恢弘，有种史诗般的华丽与厚重感。玩家在游戏中可以扮演擎天柱、威震天、飞过山、爵士、红蜘蛛、钢锁等经典人物冲锋闯关，利用每个人物的特殊技能去解决对手，破解谜题。在剧情方面游戏的节奏相当明快，战斗风格激烈火暴，高潮迭起，迫人心弦。游戏的整体难度不高，相信很多玩家把玩这款游戏的目的并不是如何的厮杀和征服，更重要的是相遇耳熟能详的角色，从全新的角度重温昔日的快乐时光。

TRANSFORMERS FALL OF CYBERTRON 重金属外壳之下的Fans向内核——《赛博坦的陨落》简评

从玩家的第一印象来看，《赛博坦的陨落》无疑是一部相当吸引眼球的作品——几乎没有任何引导与铺垫，从游戏正式开始的第一帧画面起，针锋相对的冲突对抗就把我们拉进了赛博坦末日之战的现场中。尽管看不到一滴飞溅的血花，但呼啸而来的压制炮火与铿锵有力的命中音效足以在瞬间点燃玩家的激情。在最开始的30分钟内，我们可以轻而易举地找到所有当代一线动作射击游戏引人入胜的卖点——与游戏情节融合得天衣无缝的上手教程，毫无冷场的壁垒混战，流畅自然的操作控制，种类丰富的武器库存和升级项目，这所有的一切再加上绝大多数玩家都不陌生的角色造型以及即时演算画面与全程语音对剧情恰如其分的演绎，上等大作的评价似乎已经成为了毋庸置疑的定论。一句话，如果要对“在最短的时间内激活动作游戏玩家的兴趣”这个话题进行研究，《赛博坦之战》肯定会是个不错的例子。

然而，让人遗憾的是，这种看上去很美的主观印象并没有持续太久。随着游戏流程的逐步推进，越来越多值得诟病的缺陷开始暴露在我们面前：掩体混战？是的，在大部分游戏章节中，我们需要做的就是缩在掩体背后瞄准所有探头的对手进行点射，倘若你认为包裹着金属外壳的机械之躯强度足以在正面战线上对抗炮火侵袭，那么只要一阵平淡无奇的扫射再加上一颗朴实无华的手雷，不到10秒的时间就可以把大多数有勇无谋的主角送回保存点读盘再战——无论我们控制的是擎天柱还是大黄蜂，也不管游戏的难度等级是菜鸟还是老手，这种尝试的结果都是完全相同的。种类丰富的武器与升级选项？确实如此，至少在游戏的前半部分中这个结论是完全正确的，然而一旦剧情发展到“威震天卷土重来”的部分，当那门标志性的大炮正式出现在补给点的武器列表之中，几乎所有与“武器多样性和火力平衡性”直接关联的话题都失去了意义——对于仅仅想要体验故事情节的玩家来说，这把可以将普通杂兵一炮轰散的强横武器彻底令武器库里的所有常规枪械失去存在价值，同时“最后一发剩余弹药拥有5倍威力”的霸道升级也足以让全部重型枪械黯然失色。虽然这种从步兵一跃进化为炮兵的设计确实让不少玩家大呼过瘾，但如此简单粗暴的快感背后隐藏着设计失衡的漏洞却也是不争的事实。耳熟能详的角色？踏实紧凑的剧情？没错，至少从游戏的故事流程中我们确实可以体会到策划人员作出的努力，但承载这一切的基础是什么呢？是单调乏味的关卡设计和漏洞百出的程序架构——在《赛博坦的陨落》中，要想推动情节发展，我们所要做的除了消灭一波又一波挡路的敌人之外，最常见的任务就是“寻找一种黄色的拉杆开关，启动”以及“寻找一种节能灯形状的线圈并安装在对应的插槽中，启动”而已，真正意义上的解谜机关装置几乎压根就不存在。当然，我们也可以把这种简化设计视作不干扰玩家流畅体验游戏的尝试，但游戏的实际表现又如何呢？层出不穷的Bug几乎彻底摧毁了普通玩家的耐心——作为一款沿袭了“使命召唤”式触发情节点设计的动作游戏，当你跌跌撞撞地消灭完又一批挡路的敌人，顺利找到并扳动拉杆开关之后却没能看到任何可以被视作“下一章节”的内容时，明智的选择便是立刻读盘重来——没错，这部游戏的剧情触发点有时候就是这么靠不住。不仅如此，即便是在正常的流程之中，看似平坦坚实的地面也并不是那么可靠——尤其是在通风管的转角位置更是要特别当心，一味地横冲直撞有时候往往会掉进某些莫名其妙的地方直接失去控制。综上所述，《赛博坦的陨落》单人游戏流程长度大约是12小时，如果一开始的30分钟可以获得90以上的优秀评分，那么对于大多数动作游戏玩家来说，接下来11小时左右的游戏内容又该让我们如何评价？想必各位心中自有判断。

不过，虽然从动作游戏的指标来看，《赛博坦的陨落》的整体游戏水准至多也就是不过不失与索然无味之间平均值的档次，但对于另一类玩家来说，这部作品的评价标准与实际分数完全就是另一重境界——倘若你对某个关卡中声波那个古怪的“路灯”伪装形态报以心领神会的一笑，对擎天柱的某个复古造型皮肤以及武器库中某件无法升级的武器击节叫好，对红蜘蛛那顶蠢得要命的皇冠大笑不止，对猛大帅耗尽能源之前留下的最后一句话感慨万千，同时在游戏片尾曲的第一句歌词响起时便毫不犹豫地决定要听完最后一个音节，那么我相信《赛博坦的陨落》肯定会是一部让你满意至极的作品——是的，尽管目前还存在着那么多的缺陷与不足，但作为一部完全可以算是针对“变形金刚”系列忠实拥趸量身打造的Fans向游戏，《赛博坦的陨落》无疑是极为成功的。OK，今天就让我们翻开那些尚未褪色的档案页面，一起来回顾一下来自赛博坦行星的瑰丽幻梦吧。



“火爆刺激的优秀动作游戏！”——很遗憾，从常规标准来看，《赛博坦的陨落》给人带来的良好初步印象并不能持久

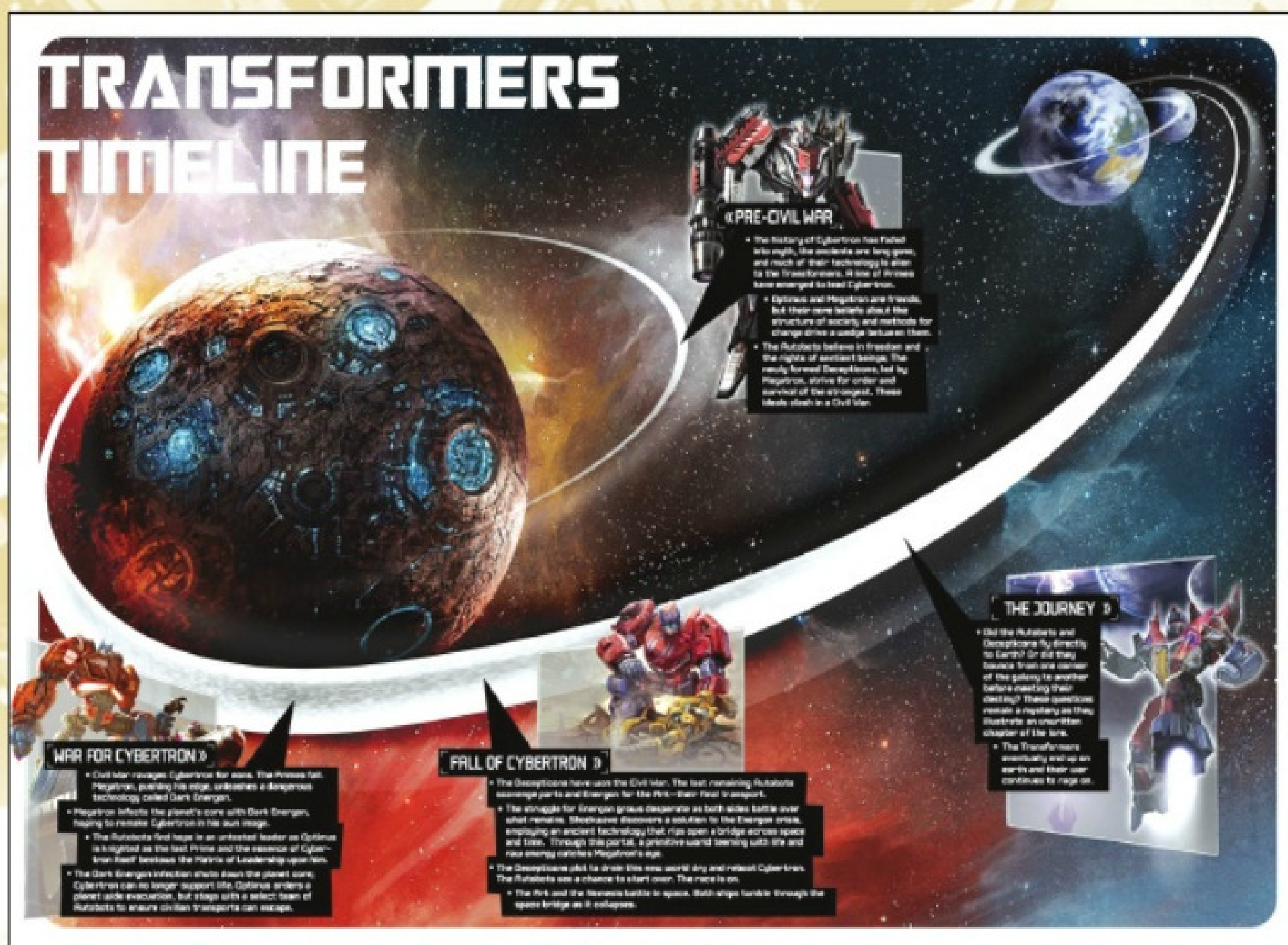


当然，如果你真正在意的是这几位老朋友的话，《赛博坦的陨落》将会是一部让人感动莫名的游戏

TRANSFORMERS FALL OF CYBERTRON

从商业广告动画到流行文化经典——《赛博坦的陨落》背后的变形金刚发展史

很久很久以前，在遥远的半人马α星系中，存在着一颗名为赛博坦（Cybertron）的金属结构固态行星。在这颗体积与土星相仿的巨大星球上，生活着一群躯体由机械构成、拥有自主意识并且可以改变形态结构来适应不同环境的奇妙生命体。可想而知，相比于必须主动制造工具才能进行生产从而创造文明的普通碳基生物来说，这些自身即可化作工具的生命体显然拥有更强势的生存发展能力。然而不幸的是，和绝大多数拥有独立自主意识的社会化物种一样，在漫长的进化过程中，这些强大的金属生物逐渐产生了思想分歧：一部分被称为博派的个体崇尚自由意志，把平等与共存的信条置于首位，提倡团结力量展开有条不紊的进步和发展；另一部分被称为狂派的个体则信仰武力至上，把侵略与征服的原则视作真理，坚信不断扩张掠夺资源才能创造更美好的明天。很明显，这两种无法调和的理念注定会引发争执，而争执必然会酿成战乱。在先进技术与坚固躯体的支持下，旷日持久的内战不断激化，原本繁荣富饶的赛博坦逐渐走向了破败与衰亡。最终，当对立双方最强大的领导者登上历史舞台后，这场毫无价值的战争迎来了决定赛博坦文明命运的转折点：认识到自身派系在大局层面上存在劣势，以及赛博坦走向灭亡的结局已经无可挽回之后，最后一批博派战士开始在它们最可靠的领导者——擎天柱的指引下收集资源建造“方舟”移民船进行撤离。然而，已经取得战略优势的狂派不愿意放走自己的对手，一心求胜的狂派战士在它们最可怕的领导者——威震天的领导下疯狂掠夺赛博坦上几近枯竭的能量并向博派所剩无几的成员发动最后的清剿。不过，就在这场内战发展到白热化的关键时刻，一颗生机盎然、能源充沛的绿色行星出现在狂派与博派两方的信息列表中。狂派是否会将这颗星球当作自己新的能源基地？博派是否可以抓住这次逃出生天休养重整的机会？围绕着两种截然不同的目标，狂派与博派在赛博坦的对抗迎来了最后的战役，就在这片惨烈的背景中，《赛博坦的陨落》的故事缓缓拉开了序幕。



虽然在细节上略有变化，但“分裂→内战→脱离家园”的基本套路还是被《赛博坦的陨落》继承了下来

显而易见，尽管在细节方面存在不少变动，但从整体架构来看，《赛博坦的陨落》游戏剧情依然保持了1984年版《变形金刚》动画的基本要素——博派的领袖依然是一身红白蓝涂装的擎天柱，狂派的头目依然是手持大炮的威震天，发生在赛博坦星球上的混战依然是狂派取得上风，最后的结局依然是博派乘坐“方舟”向地球撤退，狂派紧随其后一路追来，诸如此类不胜枚举。除此之外，对于《赛博坦的陨落》或者说绝大多数《变形金刚》主题的互动影像作品来说，还有一段属于现实的发展史值得我们了解一番：1984年，美国著名玩具公司孩之宝（Hasbro）在日本市场上发现了一种可以巧妙改变外观结构的机器人玩具产品，和之前的同类商品最大的区别在于，这类产品在人形以外的第二形态并不是写意的科幻造型，而是偏向写实化的交通工具与家电设备等形象。作为一家拥有60余年发展史的老牌经销商，孩之宝敏锐地注意到了这些玩具蕴含的商业价值，随即毫不迟疑地将“Microman”与“Diaclone”这两个代表性的系列产品连同一些设计思路接近的其余厂商玩具引进了美国，并给这个全新的品牌冠上了一个响亮的名字——Transformers，也就是我们今天都不陌生的变形金刚。为了进一步提高这个新品牌的影响力，孩之宝公司精心制作了3集（另有说法为16集）《变形金刚》主题动画，并开始在当时的美国主流电视台放映。值得一提的是，这几集动画在本质上依然属于不折不扣的广告宣传片，换句话来说最开始孩之宝非但没有通过这些片子获得任何版权收入，反而还要为它们能够顺利播出而向电视台缴纳一笔不菲的广告费用。当然，这种滑稽的状况很快发生了变化，随着动画广告的热播，“Transformers”这个名字迅速在全美乃至全球范围内引发了强烈的反响。各种玩具大卖特卖自然不必多说，赚了个盆满钵溢的孩之宝趁热打铁接连推出数十集《变形金刚》动画作为正式剧集在电视频道中播映，相关的漫画、电子游戏乃至电影版动画也接二连三地出现在市场上，势如破竹地将“Transformers”变成了20世纪80年代最热门的流行文化符号之一。时至今日，“变形金刚”的金字招牌光辉依然未曾褪色，同时孩之宝公司一贯坚持的“由影像作品带动周边玩具销售”原则也丝毫没有改变过——没错，不管是迈克尔·贝导演的真人版《变形金刚》系列电影，还是广受专业媒体与原作Fans关注的《赛博坦的陨落》，在相关产品的销售列表中我们都可以清楚地看到无数造型各异定价不一的周边玩具。很显然，要想全面地评价《赛博坦的陨落》这部“变形金刚”文化系列的宣传作品，单从游戏本身入手是远远不够的。下面，就让我们结合近年来孩之宝与第三方厂商推出的玩具周边，一起来聊聊《赛博坦的陨落》游戏中那些熟悉的角色吧。

不灭的传奇——擎天柱（OPTIMUS PRIME）

“自由是所有智慧生命的权利。”



对于所有经历过G1（Generation One，通常理解为1984年播出的98集《变形金刚》动画剧集）时代的观众来说，如果要评选自己最钦佩的博派变形金刚角色，我相信95%以上的朋友会给出一个相同的答案：擎天柱。没错，尽管这位博派领导人仅仅是G1动画中最早登场的正派势力带队者，尽管作为流行文化产物的《变形金刚》发展至今已经持续了将近30年的时间，尽管在G1完结之后的剧情中曾经有过不止一位身躯更为伟岸，战斗力更加强悍的博派领袖登台亮相，但对于广大《变形金刚》的忠实拥趸来说，在记忆深处总会留下一抹不会消散的红白蓝配色掠影——没错，这就是擎天柱的魅力，一段不会消散的传奇。



G1形态的擎天柱大哥回来了！这无疑是《塞伯坦的陨落》最精彩的彩蛋！



在真正需要用武力解决问题的时候，擎天柱绝不会退缩

谦恭、正直、博爱、公正——作为博派变形金刚有史以来最优秀的领导者，我们可以从擎天柱身上看到所有杰出团队领袖应有的美德。最难能可贵的是，尽管在品格方面几乎算得上是完人，但擎天柱并没有把自己的形象简单地演绎成高大全式的单薄符号，相反，每一次有条不紊的战略部署安排，每一次对伙伴与盟友充满真诚的鼓励与建议，以及每一次坚定不移地喊出“Autobots，Transform and roll out（汽车人，变形出发）！”带队口号，都能让我们真实地感受到这位指挥官散发出的人格魅力。早在G1时代，我们就已经无数次地领略过了擎天柱身上那种浑然天成的领袖气度，到了《赛博坦的陨落》，这份传奇依然在延续——在这场末日之战的白热化阶段，身为博派最高领导者的擎天柱身先士卒地战斗在第一线，为博派赢得战术胜利争取时间进行战略撤退起到了决定性的作用。当几经周折终于与不听从命令擅自行动，结果让整个小队深陷囹圄的钢锁重新连线之后，他并没有粗暴地指责这位不称职的领队有勇无谋的莽撞行为，而是用一贯的平和态度发出了“尽快回归岗位”的劝告。甚至当最终决战一触即发，在与威震天进行最后一次通话时，他所秉承的原则依然是合作而非对抗。但是，当“One shall stand，one shall fall”的领袖对决终于爆发时，擎天柱并没有退缩，而是义无反顾地选择了与自己势不两立的对手威震天在“方舟”的甲板上展开你死我活的决战——是的，这就是擎天柱。尽管他的品行上带有太多谦和的色彩，以至于往往让人产生“软弱”的印象，但事实上，擎天柱比任何人都清楚“生存与自由的权利需要用实力来捍卫”这项真理的价值。“高尚情操的外壳下包裹着英勇无畏的内核”——这恐怕就是对擎天柱本性的最正确形容吧。



以如今的眼光来看，G1的擎天柱玩具虽然基本还原了动画造型，但细节和可动性确实有所不足

●周边推荐

作为G1时代人气最旺盛的变形金刚角色之一，擎天柱在广大观众心目中的形象早已与它的车辆形态——美国制造的Peterbilt 352卡车牢牢地绑定在了一起。即便是在充满未来科技色彩的《赛博坦之战》中，这个半挂式平头拖车的造型也

被制作组原封不动地作为彩蛋塞进了游戏里，博得了无数死忠的连声喝彩。平心而论，以如今的眼光来看，虽然G1时代的擎天柱玩具在人型状态下的可动性与结构细节确实不尽如人意，但车辆形态的还原度还是相当不错的，整体而言算得上是一款不错的周边，值得打穿《赛博坦之战》依然感到意犹未尽的朋友把复刻版纳入囊中，重温童年旧梦。当然，倘若你实在无法接受这款上市于30年前的“古董级”玩偶的造型，我们还有更出色的备选方案——在2003年的圣诞节，为了纪念《变形金刚》诞生20周年，孩之宝与日本Takara公司推出了一系列品质极高的模型周边，其中最醒目的就是编号为MP(Masterpiece的缩写，意为杰作)01的大师级擎天柱。即便以现今的标准来评判，这款人型状态全高30厘米左右的擎天柱模型无论造型、涂装、可动性还是形象还原度都是极为出色的，完全可以作为收藏品摆进书柜里。当然，这款设计精良的周边如今售价不菲，有兴趣的朋友谨记量力而行。


无论是造型、细节、还原度还是变形结构设计，MP01的表现都称得上是“尽善尽美”（此图展示的是附带车厢的复刻版MP04）

永远的枭雄----威震天（MEGATRON）

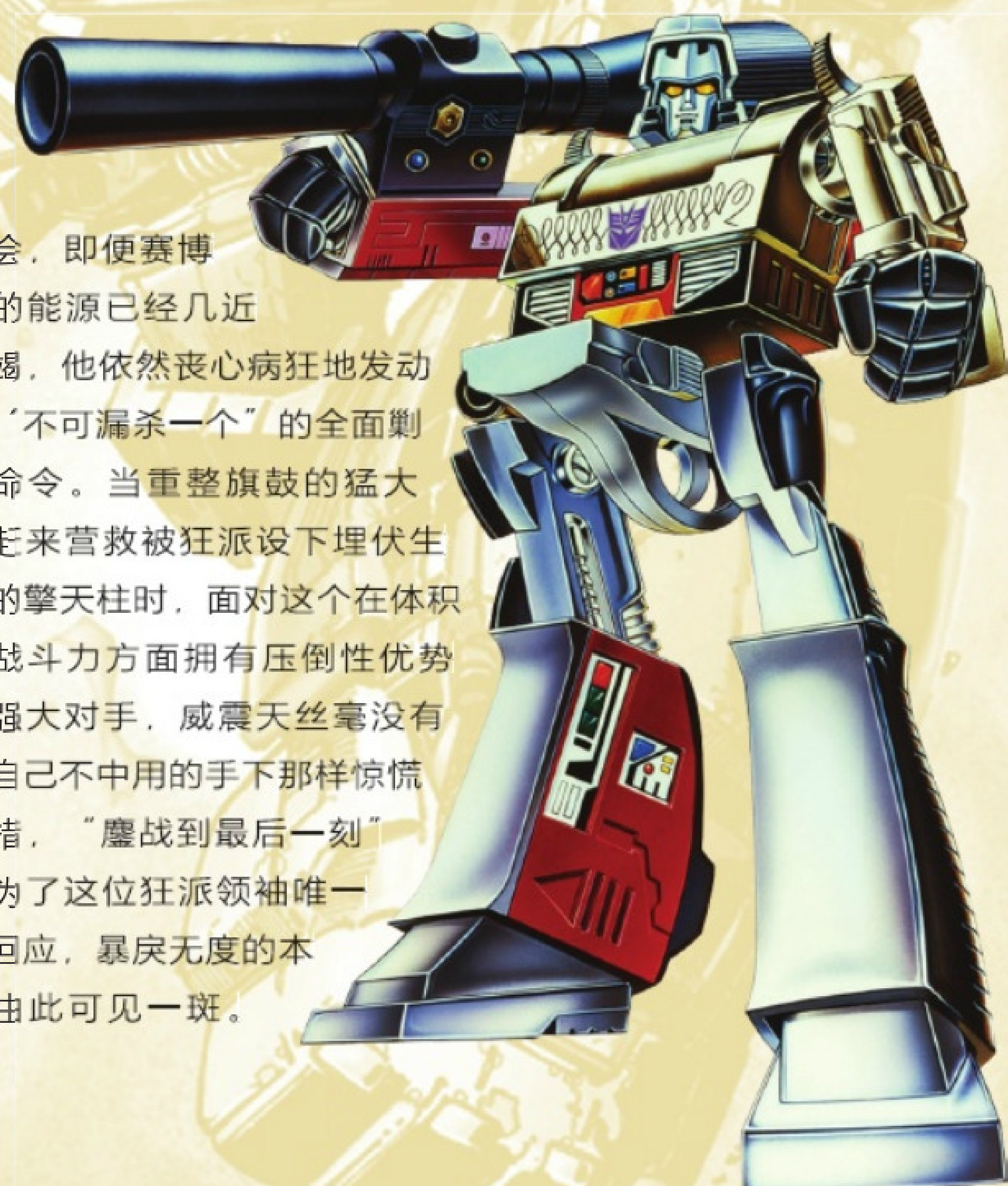
“和平源于暴政。”

众所周知，在绝大多数文艺作品中，要想进一步突出正派角色道德方面的楷模形象，最简单的办法就是设计一个无恶不作的反派人物来作为负面参照物。对于《变形金刚》来说，作为擎天柱崇高品格的头号反衬代表，无疑就是狂派最可怕的头目，道德败坏的典范与阴谋诡计的代言者——威震天。


标志性的右手巨炮与钢盔头，威震天的霸气依然是如此威武

如果说博派能够众志成城集结为团体所仰赖的是擎天柱高尚的领袖人格魅力，那么对于狂派来说，让这帮三教九流乌合之众能够抱成团的唯一原因，无疑就是威震天超凡出众的威慑力。在G1动画中，大多数由狂派挑起的争端背后的始作俑者都是威震天，通过这些花样百出但无不阴损歹毒的计划，狂派穷兵黩武、贪得无厌的本性可谓展现得淋漓尽致，作为主谋的威震天恶贯满盈的形象自然被演绎得活灵活现，而这种鲜明的印象在《赛博坦的陨落》的新战场上依然不曾改变过分毫：面对节节败退的博派，威震天没有给自己的对手留下任何喘息的机会，即便赛博坦的能源已经几近枯竭，他依然丧心病狂地发动了‘不可漏杀一个”的全面剿灭命令。当重整旗鼓的猛大帅赶来营救被狂派设下埋伏生擒的擎天柱时，面对这个在体积与战斗力方面拥有压倒性优势的强大对手，威震天丝毫没有像自己不中用的手下那样惊慌失措，“鏖战到最后一刻”成为了这位狂派领袖唯一的回应，暴戾无度的本性由此可见一斑。


即使面对的是猛大帅这种压倒性强大的对手，威震天也丝毫不会让步



当意识到博派的撤离已成定局，要想及时追击必须在最短的时间内建造出同等规模的飞船时，威震天毫不犹豫地命令躯体严重受损但依然保留着意识的铁甲龙强行做出不可逆转的形态转换，让这架可怕的战争机器变成了强大的报应号（Nemesis）战舰，如此无所不用其极的原则再次让所有玩家领教了这位狂派领袖专横跋扈的本质。然而，尽管在整部《赛博坦的陨落》游戏中，大局层面占据上风的始终是恣意妄为的狂派一方，但正所谓成也霸权，败也霸权，这种信奉权力源于力量的队伍一旦缺乏了威震天这种铁腕暴君的领导，很容易就会被乘虚而入但实力不足的新头目胡乱指挥走上衰败的道路——在游戏的中盘阶段，当威震天被猛大帅重创，暂时失去对狂派的控制时，趁机上位的红蜘蛛完美地向我们证明了“有野心没实力的篡权者注定无法统帅乌合之众”的真理。尽管在声波的协助下，重装上阵的威震天很快夺回了自己的权力并把狂派重新带上了对抗博派的“正轨”，但这段战略低潮期为博派赢得了宝贵的喘息时机，最终让“方舟”顺利升空依然是不争的事实。归根结底，如果擎天柱代表的是以身作则团结队伍走向成功的杰出领袖，那么威震天所代表的无疑就是施展暴政统帅团队赢得胜利的标准枭雄。虽然在“战火终于熄灭”的结局阶段这种印象是否还会成立依然存在争议，但从大局整体的状况来看，这个结论在过去30年的时间内，以及可以预见的未来中都是丝毫不会改变的。


G1威震天玩具真不是一般的难看……

2007年上市的MP05威震天尽管拥有造型一流的上半身，但看看那“纤细”的双腿……唉

相比之下，《赛博坦之战》限定版暗黑威震天虽然变形为悬浮坦克，但人物造型明显要比G1以及MP系列的周边出色得多

●周边推荐

尽管威震天在绝对意义上的领袖魅力并不比擎天柱逊色多少，但似乎是为了在客观上丑化这位大反派的形象以避免对心智未成熟的观众造成误导，从G1时代开始直到今天，变形形态为沃尔特P-38手枪的威震天一直没有推出人物造型完美无缺的周边玩具，即便是以精工细作为卖点的MP系列也不例外。因此，对于并非执迷于“威震天必须变形为手枪”观点的朋友来说，不妨退而求其次看看那些变形为车辆载具的威老大。例如，上市于2011年的赛博坦之战黑暗擎天柱&威震天限定版套装就是个绝妙的选择。虽然这套产品中的威震天变形形态是科幻造型的坦克，但属于G1角色的标志元素——右手上的大炮与钢盔式的头雕，依然被完整地保留了下来。更让人叹为观止的是，这款威震天周边的涂装质量极高，完美地烘托出了赛博坦头号暴君唯我独尊的枭雄霸气，非常适合作为桌上摆设。除此之外，出自于同一套装的黑暗擎天柱也是一款不可多得的精品，尽管涂装不如威震天那么给力，但精巧的变形设计完全弥补了质感方面的软肋，丝毫不会让人产生“无趣的添头”一类的印象，值得推荐。

野心比天高，能力比纸薄——红蜘蛛（STARSCREAM）

“我注定会成为狂派的领袖！”

从价值观与立意标准来看，G1时代的《变形金刚》无疑是一部标准的美式主旋律动画作品。除了丰富的个人英雄主义色彩外，这部动画中最不欠缺的便是“诡计多端的反派尽管占据了一时上风，终归不敌正派的英勇奋战从而大败特败”。不过说句实话，尽管狂派的行动多数都以失败告终，但这确实和威震天的领导能力没什么直接联系。实际上，之所以博派可以多次化险为夷反败为胜，很大程度上离不开一位努力拖后腿的狂派人物——红蜘蛛。



关于红蜘蛛的领导能力，G1动画里的威震天曾经做出过相当客观的结论

作为狂派飞行部队的队长，红蜘蛛的角色定位接近于博派的大黄蜂。但是，和博派那个忠心耿耿的黄色小甲虫不同，除了“推翻威震天翻身做老大”之外，这个心比天高的狂派小头目没有任何奋斗目标。然而，它的实际能力又如何呢？身为当事者的威震天概括得非常准确：“你连一顿像



样的野餐都组织不好！”从G1动画的第一集开始，除了把自己的野心像个傻瓜一样暴露在所有人的面前，用无数滑稽可笑的行动证明自己的愚蠢并打乱威震天的计划，让博派坐享其成之外，红蜘蛛压根没有创造出任何值得一提的造反战绩。即便是利用混天豹暂时压制威震天气焰的那次作战中，战车队转瞬即来的背叛也彻底证明了红蜘蛛根本不是当大Boss的料。最具讽刺意味的是，在上映于1986年的《变形金刚大电影》中，尽管红蜘蛛抓住机会把与擎天柱决斗落得两败俱伤的威震天抛进了太空，自己率领狂派的残兵败将回到赛博坦上加冕称王，但还没等头上的王冠戴稳，化身为惊破天的威震天就已经来到了他的面前，只用一炮便将这个沐猴而冠的可怜虫轰成了灰烬。相信不少读者朋友都已经看出来了，这段情节在改头换面之后被重新编入了《赛博坦的陨落》游戏的剧本中，值得庆幸的是，这一次发起复仇的是枭雄威震天而不是从暴君蜕变成疯子的惊破天，因此红蜘蛛总算还能白捡一条小命落荒而逃。至于这个空有野心缺乏能力的小人在游戏的续作中又会有什么表现，我们不妨期待一下。不过可以肯定的是，要想扳倒威震天对狂派的统治，红蜘蛛要走的路还有很长。


红蜘蛛又一次戴上王冠啦，可惜这次依然没保留多久

●周边推荐

虽然在性格方面无疑是个势利小人，但凭借阴阳怪气的弄臣语调，让人捧腹的闹剧伎俩以及优雅迷人的美军F15战斗机变形形态，红蜘蛛在《变形金刚》Fans群体中的人气一直保持在不错的水平，周边玩具更是不乏精品。例如，最早上市于2006年的MP03除了让国内玩家十分不爽的配色和人型状态下的腰刀设计之外，两种形态的造型和细节都是可圈可点的。而在2012年年初上市的MP11中，尽管比例有所缩小，但之前被无数玩家诟病的配色问题与腰刀造型都被彻底修正，同时在这款周边中还附赠了那场荒唐的“登基仪式”相关的道具配件——可以固定形状的斗篷，以及那顶亮闪闪的皇冠。虽然称雄狂派依然是个遥不可及的梦想，但至少可以在收藏柜中满足自己戴冠加冕的愿望，对于这样一款红蜘蛛玩具周边来说，我们还有什么好挑剔的呢？

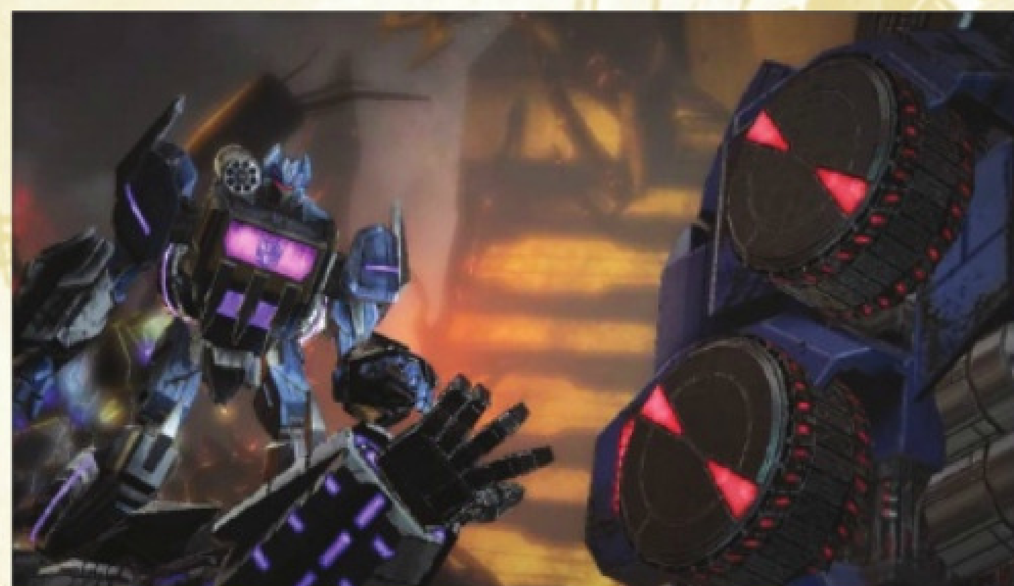

初版MP03的涂装相当接近日本自卫队的F15，被国内迷友戏称为“绿蜘蛛”；虽然在后来发行的美版玩具中恢复了动画的配色，但还是逃脱不了Fans的批评……为什么不在一开始就用原色设定呢？


MP11的附件非常有趣，红蜘蛛这下子可以在陈列柜里称王了

忠心在外，原则在内——声波（SOUNDWAVE）

“忠诚？是的。但我效忠的对象并非如你想像。”

作为一部长篇动画剧集，G1《变形金刚》的出场角色可谓数量众多。为了避免戏份过于平均导致重点人物不够突出影响主力推广玩具的销量，自然要对角色的刻画深度做出取舍。总体来说，无论是狂派还是博派，G1动画的核心人物都有这个特点——面部五官至少会有一部分拥有具体形状来方便描绘角色的神态。例如擎天柱和千斤顶尽管被“口罩”遮住了半张脸，但通过双眼部分的形状变换依然可以清晰地辨认出它们的表情。爵士的双眼部位尽管覆盖着“眼罩”一类的装置，但暴露在外的下半张脸给动画制作人员提供了充足的余地来表现这位时髦角色的神情。至于钢锁，尽管在人型状态下看不到任何五官结构，但凭借这条莽汉粗声大嗓的腔调以及五官俱全的恐龙形态，刻


面对被击败的威震天，声波的面罩下隐藏着什么样的想法呢？




最终，声波升级重建了威震天的躯体，狂派Boss似乎对此没什么意见

画角色的内心想法根本不是什么难事。然而，在这些“有头有脸”的G1主要角色之外，我们依然可以发现一个例外的核心人物，那就是隶属狂派的声波。

从外貌来看，声波的面孔简直就是一张标准的杂兵脸——密不透风的眼罩+口罩组合完全遮掩了它的表情神态。至于发言语气，那种连说带唱不见平仄起伏的声调根本让人捉摸不透这个狂派干部的内心活动。不仅如此，作为G1狂派的首席情报官，窥探对方内幕恰恰是声波的拿手好戏。和大多数狂派同伙最大的区别在于，声波拥有一支功能完整的作战小分队，可以全面地承担从渗透刺探到正面战斗在内的多种任务，同时只要我们留心一下便不难发现，尽管那些任务的布置者一般都是威震天，但真正对这支队伍发号施令的几乎都是声波自己。把自己所有的想法隐藏在厚厚的伪装之下，拥有一支听从调遣的亲信部队，我们到底应该如何评判这个迷雾重重的角色呢？在G1动画的剧情中，声波的表现无疑是非常优秀的，交给它的任务通常都可以完美地解决。在《赛博坦的陨落》中，声波对狂派的贡献更是极为突出的，当红蜘蛛用一塌糊涂的作战命令几乎彻底毁掉己方战略优势的时候，是声波悄无声息地派遣自己的手下收集了威震天残破的零部件，并亲手增强重建了这位枭雄的新身躯。表面上来看，声波对威震天的忠诚似乎是无可挑剔的，但事实如何呢？如果声波的目的一开始就是修复威震天，为什么一定要等到红蜘蛛彻底显露出无能的本质之后才正式开始动手呢？倘若这还勉强可以用“收集零件需要时间”来解释，那为什么声波在修复的过程中还要自作主张地对自己的Boss进行强化呢？要知道，威震天可不是擎天柱，对未经命令擅自做主的手下没有什么容忍的耐心，更何况这还是事关威震天本身地位实力的大事，到底是什么理由驱使声波如此冒进？其实换个角度便不难理解：之所以声波会刻意延后修复威震天的时间，除了收集零部件确实需要时间之外，另一个很重要的理由就是：给红蜘蛛一点时间展现领导实力，在见识到这个家伙确实没有统帅狂派的才干之后，声波才确认了“狂派最合适的老大是威震天”这个结论，从而正式展开了修复工作。同时，威震天惨败给猛大帅的事实也让声波明白了“需要一个更强大的首领来率领狂派赢得这场战争”的道理，于是它才会毫不犹豫地修改并强化威震天的新躯体。归根结底，声波效忠的对象与其说是威震天，还不如说是狂派这个势力本身更合适，只要能够带领狂派走向胜利，它才不会关心戴着皇冠的到底是谁。显然，威震天也对这个虽然有一支嫡系部队但并没有什么人缘的手下的内心想法了解得非常清楚，所以才会默许它对自己的身躯做出修改。从某种意义上来说，威震天与声波这种心照不宣的内部默契，才算是真正属于狂派核心人物的上下级组织关系吧。


变形为MP3播放器的声波，可以正常播放音乐喔


传说中的MP13声波，看看那数量可观的磁带部队——孩之宝官方在打什么算盘已经不言自明了吧

●周边推荐

无论是从玩家还是商家的角度来看，变形为音乐播放器的声波周边玩具都是一件相当讨巧的产品。对于玩家来说，这种变形为等比例日用电器的伪装形态无疑要比变形为袖珍模型的其他变形金刚更容易接受，同时“可以正常播放音乐”的卖点也进一步提升了消费者的购买欲望。而对于商家来说，除了推出可以当作MP3播放器的声波周边吸引实用派的用户掏钱之外，针对怀旧派的变形金刚忠实玩家推出最大程度还原G1动画形象的精品玩偶无疑是个好主意——没错，在经过将近10年的发展之后，变形金刚的MP系列发售列表终于出现了声波的名字，这款编号为MP13的产品预计将在2012年年底上市，相信大家拿到这期杂志不久后就能在电子购物网站上看到它的身影。当然，对于商家来说，真正的圈钱计划远非如此简单，想想声波那支成员众多的磁带部队吧，制造商下一步的棋路会怎么走，想必大家都不难猜测。



无畏童子军----飞过山（CLIFFJUMPER）

“进攻，进攻，继续进攻！”

提起飞过山，对《变形金刚》G1动画依然保留着记忆的朋友大概都会在脑海中浮现出这种印象：小巧玲珑的躯干，鲜红色的涂装以及与某辆明黄色甲壳虫微型车如出一辙的变形模式——大黄蜂的兄弟？

我相信，看到上文中最后一句话露出会心微笑的朋友想必不在少数。的确，如果说狂派由红蜘蛛率领的飞行小队让所有观众见识到了“模具不换，变色重涂”的商业伎俩，那么来自博派的飞过山与大黄蜂无疑进一步加深了这种印象。虽然乍看之下这种换汤不换药的手


狂派蠢贼纳命来！

法确实让消费者有些不爽，但换个角度来思考的话也并非无法接受。首先，虽然从变形结构来看，G1玩具版的大黄蜂与飞过山几乎是完全一致的，但如果仔细观察的话还是可以从车辆形态的外观细节以及人型状态下的头雕形状上发现区别，重复购买的感受其实并没有想像中那么严重。其次，从角色的个性来看，无论是G1动画还是之后陆续出版发行的漫画与游戏作品，飞过山与大黄蜂在性格上的差别都是显而易见的。如果说后者给我们留下的印象是憧憬大哥的青涩追随者，那前者的形象无疑就是不乏勇气但欠缺经验的热血童子军——早在G1动画的初次任务中，飞过山就用"绝不放过任何开火机会"的做派奠定了自己的基本形象，而在《赛博坦的陨落》的任务关卡中，隐身潜入在敌人背后施展终结技时展露的灵活身手，再次让我们见识到了这个小家伙玲珑身躯中蕴藏的旺盛斗志。没错，这就是飞过山，博派队伍中最具代表性的前线战士之一。


赛博坦车辆形态的飞过山样子像个鼠标

●周边推荐

仿佛是为了和G1时代的商业策略保持同步，直到今天，大多数飞过山的周边玩具依然采用了大黄蜂改模的制造形式。考虑到G1时代飞过山的丰田微型车形象实在不够鲜明，再加上"赛博坦"系列的科幻风格设计水准确实不俗，因此在发行于2010年的《赛博坦之战》的周边中，飞过山模型无论在造型还是价位上都是个不错的选择。虽然乍看之下和同期发行的大黄蜂周边除了配色之外几乎一模一样，但留意一下头雕依然可以清楚地发现两者的区别，倘若再搭配上几件第三方Fans制作的重型武器，那么重现我们心目中那个小而强大的飞过山绝对不是问题。如果一定要说这款产品有什么缺陷的话，车辆形态的外观酷似鼠标应该是美中不足的小毛病之一，但基本上瑕不掩瑜。


虽然整体外观几乎和同样出自于《赛博坦之战》周边系列的大黄蜂一模一样，但从飞过山头雕上依然可以看出两者的差别

偶像派奇兵----爵士（JAZZ）

"执行任务若不能体现自己的风格，那还不如压根不去做。"



如果说擎天柱带给我们的印象是稳重可靠的大哥，飞过山的形象是勇气十足的战友，那么对于爵士来说，"充满活力的偶像派高手"无疑就是最合适的个性评价。在G1时代，和那些思乡心切时不时会抱怨"这里有太多的有机物""崎岖的陆地实在难走"的博派队友相比，爵士绝对可以称算是入乡随俗的赛博坦来客之一。作为一名奋斗在战争第一线的战士，尽管爵士的火力很难算得上出类拔萃，但他巧妙地利用替代方案弥补了自身在战斗力方面的不足，这种不可多得的辅助武器便是来自地球的重金属摇滚乐。高分贝的音波不仅可以破坏刚性材料的物质结构，对于大部分变形金刚个体来说，如雷贯耳的旋律更会对他们的感知能力造成严重的干扰。总之，除了不分敌我一概干扰的麻烦之外，把大功率音响作为武器基本上没有什么明显的缺点，更何况这种喧哗醒目的风格正好与爵士活力十足的造型搭配得天衣无缝。不过，虽然爵士的行为风格很容易让观众产生徒有其表的浮华印象，但与同样喜欢出风头的自恋狂飞毛腿（Sunstreaker，G1博派角色）相比，爵士在战斗灵活性方面的表现无疑要出色得多。除了常规的作战行动之外，一些特殊任务交给爵士去解决也是个好主意，这也正是它能够成为擎天柱左右手的重要原因。在《赛博坦的陨落》中，除了和飞过山一起进行渗透调查之外，爵士最出彩的表现无疑便是游戏终盘阶段牵制混天豹的游击战。


《塞伯坦的陨落》发售前的宣传海报——"混天豹大败爵士"，当时谁又能料到会在游戏中彻底逆转呢？


爵士大战混天豹是《赛博坦的陨落》整部游戏中双方体格差距第二悬殊的决战


顺带一提，爵士的抓钩在G1动画中也曾经出现过

在这场“大卫与歌利亚”式的决斗中，爵士灵活自如的身手给所有的玩家留下了极为深刻的印象，顺利击倒巨人的结局更是让人长出了一口气——要知道，早在《赛博坦的陨落》上市之前的周边宣传中，一张混天豹把爵士踩在脚下的海报便让不少关注作品的玩家绷紧了神经，面对实际游戏中那场彻底的翻盘，抱怨“又被营销伎俩骗了一回”之余欢呼雀跃的博派拥护者自然不在少数。根据目前发展的趋势推断，如果不出意外的话，下一部续作游戏的舞台应该就在地球上。来到新世界的爵士又会有哪些精彩的表现？我们不妨拭目以待。


尽管质感稍显不足，但经典3.0爵士的造型与可动性都是非常优秀的，更不用说那致敬G1原作的细节设计

●周边推荐

对于爵士这种标准的偶像派角色来说，周边产品最重要的选择标准之一无疑便是“帅气的程度”。鉴于这项理由，G1爵士虽然是经典之作，但呆板的人物造型确实已经无法满足当代玩家的胃口。至于曾经被热捧的电影版联盟级爵士虽然拥有相当出色的涂装与结构设计，但钩爪形状的双手与“狰狞”的面孔肯定会打消不少人的热情。综合各方面考虑，符合大众审美值得推荐的周边应该是上市于2010年的经典3.0爵士。虽然这款产品初看之下肯定会让人产生“廉价塑料玩具”一类的印象，但上手把玩之后很快就能体验到其中的魅力——简约而不简陋的变形结构，灵活自如的可动性，英气十足的头雕设计以及精彩绝伦的G1致敬细节，爵士本身的角色魅力在这款周边身上可谓体现得淋漓尽致。至于车型配色过于单调的缺陷，其实只要用制作模型的勾线笔简单重涂一下就能有所改观，对于擅长动手的朋友来说完全不是问题。

军事化小分队----战车队与混天豹（BRUTICUS）



“毁灭！毁灭！统统毁灭！”

除了擎天柱、威震天这种主要角色之外，G1时代的《变形金刚》还有这样一群让观众过目难忘的角色：尽管作为单独人物的表现并不显眼，但只要全队人马集合起来组成一个完整的个体，立刻就可以凭借高大的身材与压倒性的实力成为战场上的主角——没错，这就是组合金刚，G1时代最让人热血沸腾的存在以及最杰出的营销策略产物之一。不过，虽然组合金刚作为整体的战斗力要远远胜过普通的变形金刚单位，但留心观察就不难发现，组成这些钢铁巨人的队伍其实并没有多少属于纯粹的武斗派。以博派来说，组成守护神的机械卫兵个体都是消防车、警车、救护车一类的救援运输工具。计算王的构成个体——神风队完全是一堆形状稀奇古怪，但怎么看怎么不像战争武器的赛博坦车辆与飞船。虽然组成大无畏四肢的飞行太保个体都是战斗机无误，但作为队长变形为合体躯干的银剑却是协和式音速客机这种民用飞行器。至于狂派，最早登场组成大力神的挖地虎完全都是工程机械，由威震天亲手制造组成飞天虎的飞虎队统统都是载重卡车和赛车这些民用车辆，至于后期登场的求雨鬼和冲云霄更是豺狼虎豹四不像组成的怪物。归根结底，虽然对于狂派与博派来说无疑是重要的战略力量，但真正行伍出身的组合金刚队伍其实只有一支，那就是归属于狂派，组合为混天豹的战车队。

作为登场于G1时代中期的组合金刚，虽然混天豹的出场

镜头并不多，但极为出彩的表演完全弥补了戏份不足的缺陷。最初，战车队作为红蜘蛛又一次谋反的合作者，在“不干活就没饭吃”的威胁下参与了对抗威震天的战斗。凭借出众的实力，混天豹彻底压制了准备不足的威震天并让这位枭雄第一次向红蜘蛛俯首，之后要不是飞天虎的救场，老威的一世英名恐怕就要彻底毁在这一集动画中。随后，和红蜘蛛一起遭到流放的战车队在摆脱了补充能源的掣肘之后，立刻推翻了这个无能小人的领导展开了报复行动。这场作战行动是如此成功，以至于身为被报复对象的博派与狂派不得不团结起来对抗这支造反的军事化小队，这也是整部G1《变形金刚》中两派势力为数不多的合作之一。而在《赛博坦的陨落》中，红蜘蛛夺权后毫无章法的作战策略很快就让战车队的队长袭击失去了耐心，随后在这位军阀有条不紊的指挥下，协作程度远胜一般狂派部队的战车队成功地挽救了整场险些彻底失败的作战行动。然而这份功绩却丝毫没有得到红蜘蛛的认可，若不是威震天的及时回归，救场有功的战车队必然会遭到红蜘蛛这个无能鼠辈的制裁。从事后战车队发誓效忠威震天的口号中，我们不难看出狂派组织形态的本质——实力决定统治权，无能之辈注定会被推翻，忠诚仅仅是建立在暴力基石上的一句宣言，整个组织奉行的核心原则，完全就是弱肉强食的原始丛林食物链理论。


尽管登场的时间不长，但混天豹在《塞伯坦的陨落》游戏中的出色表现绝对让人过目难忘



游戏设定中的混天豹是个五大三粗的巨人

●周边推荐

虽然混天豹的登场时间不算很早，但凭借威武的造型与强横的实力，周边产品的销量一直相当不错，各种复刻版、纪念版礼包更是层出不穷。然而，有时候销量往往无法与质量划上等号，虽然官方曾经不止一次发售过改进版本的混天豹，但呆板僵硬的造型始终无法让销售者感到满意。直到2010年6月，这种官方不给力，用户陡心急的状况才迎来了转机，一家名叫FPJ（Fansproject）的第三方工作室推出了一套诚意十足的“配件包+替换件”产品，利用孩之宝官方推出的经典2.0混天豹作为主体，加上这套非授权配件的替换与补充，一款无论造型、可动性还是细节与质感都堪称完美的混天豹周边就这样出现在了所有玩家的面前。不过，必须提醒各位的是，尽管这款混天豹看上去确实是霸气十足，但在广大经销商的恶性炒作之下，整套配件与主体的价格如今早已成为了天文数字，心动的朋友切忌冲动行事。如果实在是心驰神往不能自己的话，2012年年底应该会有另一批复刻版产品上市，当然售价肯定不会是小数字。


相比之下，第三方厂商FPJ出品的混天豹无疑要顺眼得多，当然价钱另算


至于实际周边……这个骨瘦如柴发育畸形的猩猩到底是谁啊？

野兽派战斗组——钢锁的机器恐龙部队（GRIMLOCK）

“看俺钢锁的厉害！”

在本篇回顾之章的最后一节，让我们用机器恐龙部队来为全篇画上句号。对于绝大多数《变形金刚》爱好者来说，机器恐龙部队的形象恐怕都是难以遗忘的。其他不说，很长一段时间内，G1动画的开场部分第一个镜头便是这群金属猛兽大打出手的画面。尽管这些五大三粗的庞然大物基本上都没什么脑子，但如果由此而掉以轻心的话，转瞬之间就会被这群尖牙利齿块头大的机械野兽踩在脚下，这项结论相信无论是狂派还是博派都会赞同。不过，虽然机器恐龙拥有极其强横的战斗力，但低下的

智慧水平始终是个问题，同时，让博派更头疼的问题还包括机器恐龙部队的领袖钢锁的忠诚度问题——这个几乎连一句语法正确的台词都没法讲好的糙汉，除了用欠缺考虑的行动给擎天柱添麻烦之外，不听从指挥甚至带队罢工走人的行为也是历历在目。尽管如此，在G1的98集动画中，钢锁和它的队友虽然捅过不少漏子，但最终依然坚定地站在了博派一边，至于原因，G1动画的第98集《聪明的钢锁》或许可以告诉我们答案：在这一集的剧情中，原本傻大粗笨的钢锁阴差阳错地获得了强大的智慧，一跃成为了博派最聪明的角色之一。然而，终于可以用正常语法讲话的钢锁并没有倚仗智慧结合自身的武力独立称王，而是将这些来之不易的智慧用在了最合适的地方——为了对抗狂派的进攻，钢锁在极短的时间内制造出了组合为计算王的神风队，并且把自己刚刚得到的天赋毫无保留地交给了这个全新的造物。在正式交出智慧告别天才头脑之前，钢锁留下了一句让人印象深刻的发言：

“只有用理性的智慧，才能击败野蛮的对手。”



拜钢锁强大的战斗力所赐，我们在游戏接近终盘的时候畅快淋漓地体验了一把“塞伯坦猛兽无双”



要不是那个蹩脚的“丢桶砸开关”设计严重破坏了关卡的流畅性，钢锁这部分的游戏内容评价会更高

没错，这就是钢锁始终没有背叛博派的真正理由：虽然脑子笨、脾气坏，而且时不时开个小差，但归根结底，它所认同的依然是博派理性至上的信条，而不是狂派独尊暴力的观念，这种特质在《赛博坦的陨落》中也有体现：尽管拥有远胜狂派与博派一般个体的战斗力，尽管对擎天柱“软弱”的行径嗤之以鼻，但当它找回失散的队友之后并没有简单地一走了之，而是继续投身到预定的任务中，用自己的力量展开了调查。的确，冒失莽撞的性格与先动手后思考的原则使得钢锁不像擎天柱和大黄蜂那样平易近人，不过这无损于它作为博派战士的身份。所谓“大块头有大智慧”“关键时刻靠得住”，恐怕就是对钢锁本质的最佳写照吧。

●周边推荐

有些读者朋友可能会奇怪，既然《变形金刚》的所有互动影像作品都具有宣传广告的意味，为什么这篇文章对《赛博坦的陨落》周边产品只字不提呢？答案其实很简单，举个例子，对比一下《赛博坦之战》与《赛博坦的陨落》两款游戏的周边就会发现，后者的质量水平明显要比前者落后不少。没错，这就是近年来全球金融危机对制造业带来的直观影响。不过值得庆幸的是，在金融危机大规模爆发之前，经营状况尚属良好的孩之宝所推出的产品如今依然在市面上流通，在某种程度上可以弥补玩家的购买需求。OK，回到正题，对于钢锁这种G1人气角色来说，MP系列的产品列表自然不会漏过它的名字——上市于2009年的MP08就是这样一款极为优秀的钢锁周边，可动性、造型还原度与细节机关设计自然不是问题，附带的配件更是让所有熟悉G1《变形金刚》动画的玩家拍案叫绝。总之，如果预算充足的话，MP08钢锁绝对是值得收藏的一款周边精品。



MP08钢锁的恐龙造型，几乎和动画中的模样完全相同



至于人型模式的细节和可动性，MP08的表现同样出类拔萃

《变形金刚——赛博坦的陨落》剧情流程攻略

TRANSFORMERS FALL OF CYBERTRON

精品 总评 8.3

项目	内容
制作	High Moon Studios
发行	Activision
类型	动作射击
语种	英文

评分项	分数
游戏性 Gameplay	8.5
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.5
音效 Sound	8.3
创意 Creativity	7.0
剧情 Story	8.9

操作键位

移动： W、S、A、D
转身/观察： 鼠标
切换武器： 鼠标滚轮
开火： 鼠标左键
瞄准： 鼠标右键
混战： 鼠标中键
冲刺： Shift
跳跃： 空格
技能： Q
互动/拾取： E
变形： F
切换视角： C
填弹： R
暂停： Esc
攻击T.E.C.H.： 1
究极T.E.C.H.： 2
计分板： Tab

第1章 逃亡（The Exodus）

赛博坦星在汽车人和霸天虎的内战中饱受创伤，星球的核心已经停摆，无法继续供给能量。汽车人在领袖擎天柱的率领下远离家园，试图在茫茫星海中找到新的栖息地。太空传送门缓缓靠近，不管它的背面藏的是什么，都将是汽车人最后的希望。

大黄蜂跟随擎天柱来到舰桥，这时霸天虎来袭，激战中的大黄蜂被敌人一弹轰倒在地。醒来后环顾四周（划动鼠标），然后朝着面前的霸天虎士兵射击，爬起来拾取弹夹装填弹药，守护舰桥，消灭破窗而入的敌兵。击退一波攻击后，对甲板的损伤进行分析，发现系统防火墙被攻破，右舷推进器的护盾失效。擎天柱赶去引擎甲板防守，大黄蜂继续留守舰桥。光线倏忽暗淡，铁皮说整个防御网失效，如果不能恢复脉冲炮，擎天柱就无法抵御引擎甲板上的敌兵，大黄蜂必须尽快手动重启防御系统。

从操作台上拿取莫克伦熔断器，沿走廊前行，按空格键越过障碍，双胞胎之一的“挡泥板”撑开了破损的门，按Shift键冲进去。走廊的舷窗被击破，前方出现一道深坑，往前跃起后按Shift键冲刺过去。这种跳法能够能够越过较宽的沟堑，还能躲避敌人的正面冲击，后面会经常用到。

来到货运电梯前放上熔断器（E）恢复电力，摧毁电梯两侧的保险锁（鼠标中键），乘电梯抵达防御塔。离开电梯，前方的通道遭到破坏，损坏的管道喷吐着火焰，按住Shift键快速冲过去拾取能量块恢复生命。在大厅与霸天虎交火，按C键交换开火的手臂。开门进屋，控制台前站着一名敌人，朝他身后冲去将他击飞（鼠标中键）。重启防御系统，脉冲炮朝着霸天虎的母舰进行反击。

现在的擎天柱正与威震天交手，大黄蜂赶去救援。变身汽车沿甲板行驶，摧毁沿途的屏障。按住鼠标右键加速，按下Q键启动氮气加速。

恢复机器人形态后进入屋子拾取补给，装备上热能火箭炮，用鼠标滚轮切换主副手武器。火箭炮的弹药携带量只有4枚，在中部房间里有补给，可以无限次拾取。前方是霸天虎的防御线，敌人是杀不光的，粗略的杀掉几名敌人后快速从缺口钻过去。


消灭攻入方舟甲板的霸天虎士兵

烟雾弥漫，大黄蜂环顾四周，威震天从烟幕中突然出现，在他猛烈的冲撞下，大黄蜂朝着倾斜的甲板滑了下去。险象迭生，大黄蜂差点掉入茫茫无尽的虚空中。他努力地爬上来，看到威震天朝擎天柱发射脉冲弹，大黄蜂纵身跃起，挡住致命的一击……

第2章 保护方舟（Defend the Ark）

6天前，赛博坦星的汽车人城市里。方舟准备就绪，擎天柱正要发布撤离通告，这时霸天虎军队攻入钢锁的驻地，擎天柱需要在城中协调防御。

来到平台边缘，呼叫钢锁却没有回应，拾取旁边的电浆炮，这时看到威震天部署的空间扭曲炮正朝着方舟轰击。擎天柱变身汽车形态，沿着路标穿越废墟，沿途看到英勇作战的汽车人牺牲无数。

安保系统扫描确认了擎天柱的身份，进入指挥部，帮助救护车抢救伤员。之后把银剑架到桌子上，再抓取电缆插进他的胸腔恢复能量。进入走廊，帮助飞过山搬开重物，解救下面的士兵，在这里还遇到了爵士。在军械库见到战戟，得知感知器和一些士兵被困在南门的神经中枢。


协助救护车给负伤的银剑治疗

这里的显像终端是商店。特殊能力部分用来升级主角的基本属性。新的武器要在商店购买后才能装备和升级，每种武器的升级部件都是固定的，需要获取升级点数来解锁。相较而言，增加角色的护盾和血量以及自动从商店补满弹药是优先考虑的，而武器的升级是次要的。

和战戟的先锋小队会合后，出门往左侧通道清理霸天虎，尽量躲在掩体后攻击，不可在没有任何掩护的情况下深入敌军防御线。来到对面的神经中枢大门前，敌人已在门上安置了炸弹，还没等拆卸，霸天虎的运输船已赶到。

现在要不惜一切代价保护大门，转身过去扳动拉杆启动炮塔。大批敌兵空降下来，还有一些从对面两侧的大门涌出，擎天柱操纵炮塔清扫敌兵。当屏幕上出现手雷提示时，要迅速离开炮塔位置避免被炸。清场完毕，和战戟一起拆掉炸弹。

进入神经中枢的大厅，感知器在中央集线器处忙着布线。与之交谈后，有一组熔断器被破坏，于是跑到左下方的房间取备用的熔断器，穿过走廊时要在电流消失的瞬间冲刺进去。



闪现电花的地方需要跳跃冲刺通过

修好了熔断器，感知器说这幢建筑里有一部古老的空防设备，用它可以击退霸天虎的攻击，只是它需要恢复能量才能运作。于是赶往防空中心，从箱子上拾取重力炸弹，在敌人割开大门冲进来的瞬间将炸弹扔出去，它会制造一个失重结界，将周围的敌人吸附一团炸成碎片。像这样的辅助道具还有很多，例如衍射护盾、热能地雷等，拾到不妨使用一下，会让战斗变得更轻松有趣。

来到户外展开激烈的枪战，在场景中有一些红色的能量罐，射爆它们可造成大范围伤害。进到对面的屋子，使用离子通风口飞到高层平台，刚出走廊就遭遇袭击，擎天柱被震翻在地。面前的霸天虎跳跃者将汽车人打得落花流水，擎天柱全力朝他轰击直至将其摧毁。站起身形后又遭遇另一名霸天虎跳跃者，他擅长跳跃冲撞和近身攻击，行动敏捷。要尽量和他保持距离，躲避他的冲撞，在他跃起的瞬间用冲刺转移位置，扑空的跳跃者会有一段僵直时间，借此机会朝他背部的喷射器射击。

往前找到一个控制终端，到旁边拾取熔断器来激活它，恢复离子通风口的工作，跳到上层平台。消灭两名跳跃者，用控制台的拉杆激活空防设备，它是一部巨型远程攻击火炮。来到外面的庭院，正中的平台上有名掠夺者，按Q键锁定它，再按空格键用远程火炮轰击，这是擎天柱的特殊技能。清扫残余敌兵后，铁皮报告说方舟被霸天虎的空间炮严重破坏，如果不想办法，崩溃只是时间问题。感知器找到了更强的防御武器，飞行甲板上有一部中子炮！

乘电梯到引擎室外，扳拉杆打开大门。前方的机构魔方般变幻重建，搭成一条隐秘的曲折小路。撬开铁门到走廊，闻听汽车人的呼号，霸天虎的二号人物红蜘蛛正展开屠杀。往前遇到霸天虎骑兵，他们以射击为主，注意掩藏身形，不断移动变换位置。撬开另一边的门，看到遍地汽车人残骸，广场中央播放着威震天的全息影像，锁定下方的霸天虎士兵，按空格呼叫火炮轰击。跳落广场，清扫残余敌兵，这时空中飞来霸天虎运输船，呼叫火炮摧毁它。然后跑到上层平台激活中子炮，再跳落到广场，乘对面的电梯下去，沿走廊跑到末端撬门出去。

进入中子炮控制舱，操纵中子炮轰击霸天虎的部队，包括地面的坦克和空中的战机、运输船。能量耗尽后，擎天柱退出控制舱，准备返回神经中枢，却发现来路被封锁，身旁的机械变幻出一条通道，沿着它缓缓行去，最后来到一间屋子。迎着刺眼的白光走过去，扳动中央的拉杆。

整座城堡移动变化着，组建成了巨型金刚猛大帅，它是汽车人城最后的防御武力。

第3章 猛大帅待命（Metroplex Heeds the Call）

擎天柱要引领猛大帅摧毁城郊的三部空间扭曲大炮。掉落地面变身为汽车，沿路标穿越铁堡废墟。途中看到激战的双方死伤无数，猛大帅举手投足间将霸天虎士兵蹂躏成渣，庞大如山的躯体在废墟里蹒跚而行。

擎天柱先驶过一道桥梁，在一片平地找斜坡上通道，这里的敌人较多并发射火箭弹，远距离消灭他们。猛大帅帮忙接通桥梁。进入建筑，由左侧墙边的斜坡驶上去，来到外部平台看到宏伟巨大的第一座扭曲炮。

和猛大帅的计算机进行同步需要一段时间。庭院里出现多名霸天虎跳跃者，跑到中部平台拿热能火箭炮，附近的两间壁室有弹药补给。消灭敌兵后同步完成，锁定扭曲大炮指挥猛大帅


指挥猛大帅摧毁霸天虎的空间扭曲炮

摧毁之。

由墙洞穿出去，通过走廊看到猛大帅摧枯拉朽般捣毁了大桥，霸天虎士兵纷纷坠落。消灭桥头的敌兵，撬开大门沿大楼废墟前行，走到末端将机体残骸踢下去，看到一架霸天虎运输船坠毁在不远处。

跳落广场，消灭运输船四周的霸天虎士兵，来到有很多尖塔的地方，这里盘踞着两个掠夺者，锁定它们引导猛大帅轰击。跑到对面掩体后和战戟对话，然后进行防守，引导猛大帅轰毁陆续出现的掠夺者。敌人开始撤退，擎天柱攻进对面的楼里，协助战戟挪开巨像，穿过走廊来到后面庭院，引导猛大帅摧毁空中的运输船，清除地面敌兵。站到平台的边缘锁定第二座空间扭曲炮，猛大帅上前将其摧毁。

进入旁边的建筑，撬门进到一条走廊，中途遇到几名跳跃者士兵，被猛大帅一拳捣成废品。来到户外，看到最后一座扭曲大炮在大桥对面，往右侧的平台跳下去，再沿楼梯跑到桥头，桥面上涌挤着霸天虎士兵。借助猛大帅的火力摧毁运输船和掠夺者等大型单拉，一路扫荡到桥中央。

没料到的是，在要摧毁第三座扭曲大炮的时候，猛大帅却轰然倒下，方舟在霸天虎的围攻下护盾开始失效，情急之下，擎天柱决定冲到大炮内部破坏它。进到大桥对面的建筑，从右侧的墙洞进走廊，撬开一道大门，被里面的红蜘蛛一弹轰倒在地。

擎天柱遭擒，被红蜘蛛带到了威震天的面前。就在威震天不可一世得意洋洋地演讲时，身后出现一道高大的身影。猛大帅伸出巨掌掀开炮塔的屋顶，挥舞铁拳将他砸入地底。红蜘蛛忌惮猛大帅的威力，抛弃了威震天，率领霸天虎残部落荒而逃。

第4章 风暴之眼（Eye of the Storm）

为了搜寻失踪的钢锁，飞过山和爵士来到了锈海废墟。找到一艘坠毁的霸天虎运输船，从航行日志里确认钢锁曾使用过它。爵士使用钩索飞到山顶，为飞过山打开一条通道。

本关操纵的人物是飞过山，他的特殊技能是隐身和暗杀，除非强制战斗的地方，全部利用隐身和暗杀通过。进入基地躲到箱子后隐身（Q），一队霸天虎士兵穿过房间，仅留守一名。注意右下角的环形能量槽随着时间的流逝减少，能量消失会显现原形。跑到霸天虎士兵身后暗杀（E），在大门左侧的废物堆埋炸弹，现出一个通道口。

变身汽车钻过通道，一名霸天虎士兵站在控制台前，暗杀掉他。拉动拉杆开启大门，看到对岸有名新型的霸天虎守卫。空中有部吊车，如果能控制它的话就可以到达对岸，现在要潜进吊车控制室。

沿通道上去是废物处理厂，暗杀掉一名士兵，继续往上跳进通道，可以望到车间另一边的垃圾压缩机。跳落房间遇到两名士兵，他们在讨论新主子红蜘蛛，看来红蜘蛛的声望远远不及威震天。等他们分开，当走廊里的士兵往回走的时候，冲上前先解决掉屋里的，再跟去走廊内杀掉另一个。

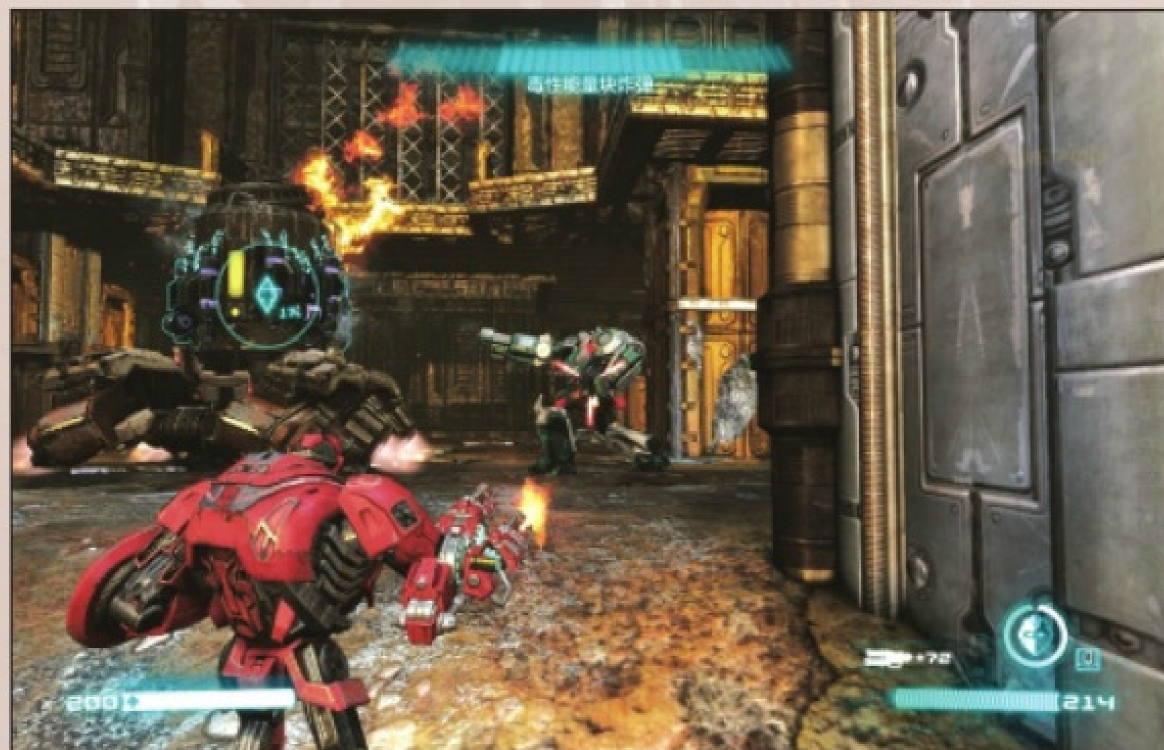
进入垃圾压缩车间，控制室的屋顶有两名敌兵，下面徘徊着两名，利用隐身变换位置，暗杀掉下面的两名。进入控制室拉动拉杆，压缩机的平台落下，隐身冲过去跳上平台来到上部走廊。

下边的房间里有两名士兵，等一名离开，解决掉屋里的，再跟到走廊解决另一名。进入控制室启动吊车，空中传来嘈杂的轰鸣声，一道吊车平台移送过来。站上平台里，平台朝对岸缓缓移动，岸边出现大批霸天虎士兵，这里是强制战斗阶段，引爆那些红色的爆炸物可快速清理。来到对岸进入古墓甬道，躲避绿色的扫描射线。遭遇方才见到的霸天虎守卫，独眼中射出一道绿色的光线，他是能够侦察隐身的敌人，活动机敏，狡诈多疑，可绕到身后暗杀。

风声呼啸，大地震颤，锈尘风暴正在逼近。大门里走出一名士兵，暗杀掉他。走廊上的饰品正在腐化粉碎，移动的探测线要抓准时机跳过去，沿土堆穿过通道，在另一边的屋子变身汽车钻洞，一路下行来到一座圆形大厅，这里是远古地图馆。

扳动拉杆，空中出现螺旋阶梯，空中投射出宇宙星象图，包括太阳系以及美丽的蔚蓝地球，或许那里是汽车人可以开垦殖民的新世界。沿着阶梯来到上层平台，再沿坡道下到一个房间暗杀掉3名士兵，变身汽车钻通道来到另一边的大厅，开门进入后迅速躲在左侧，走廊里走出一队敌兵，等他们通过再进走廊。左侧是扫描线和士


飞过山潜行到敌兵的身后动手暗杀


保护罐体炸弹移动到深井位置

兵，变身后由右侧的墙洞穿过去，来到扫描线的后面，暗杀掉留守的士兵。跟踪另一名来到大厅，先暗杀移动的守卫，再暗杀背对不动的士兵。

开门进到一片废墟，墙壁上有大量武器刮痕，明显看出是钢锁通过了这里。往前来到庭院，锈尘风暴袭击了这里，爵士被一堆倒塌的杂物砸中，飞过山得赶去救应。在风暴中艰难行走，从地面的坑洞跳下去，解决掉一名守卫，左转找到另一个洞口，变身穿过去，解决另一名守卫。往前还有两名霸天虎守卫，躲在墙洞里能安全清晰地看到他们的位置，趁他们分散背对时溜过去逐一暗杀掉。


沉重的井盖终于被炸开了

开门看到爵士被一根铁柱压住，一名守卫正在审问他。飞过山解决掉守卫，搬开铁柱救出爵士。爵士擅长用钩索飞身纵跃，先走一步。飞过山往前射杀敌兵，遭遇霸天虎狙击手，他们会攀附在高处的建筑物上进行射击。躲到掩体后清除他们，沿着环形通道行走。

进屋和爵士会合，安放热能引信炸开阻路的石墙。进入一座古老车间，在墙壁上可以看到打斗的痕迹。爵士说霸天虎和钢锁在追寻同样的东西，自他进到这里的车间，信号就消失了。车间里的运输线仍在运作，上面悬吊的密封罐体里装的是提纯能量块的有毒副产品。爵士感应到一组汽车人的求救信号，来自一道深井的底部。不过那道深井被沉重的钢铁机构给密封了，飞过山想利用罐体里的东西来炸掉铁盖子。

消灭众多的狙击手和士兵，前往控制室与爵士会合，在升降机的运输小车上放置罐体，爵士在上面放好了炸弹。乘升降机来到车间下部，运输车自动朝深井移动，此间飞过山与涌现的霸天虎士兵激战，保护这只特殊炸弹的安全。

等炸弹移到末端，飞过山上前安装热能引信，成功将井盖破开，爵士纵身跳了下去……

第5章 游击战（Cut and Run）

本关操纵的人物是爵士，擅长用钩索抓取目标，拉开杂物或飞身纵跃较远的距离。落身井底后，按Q键朝拱门里的垃圾发射钩索，再按S键拉开它。在通道里找到淤泥，他是钢锁队伍里的一员，现在却被肢解，躯干捆在墙壁上。爵士跳上去启动他的记忆核心，听取钢锁的一段录音，他们小队目前遭受敌人围击，急需外援救应。


消灭房间里的昆虫，炸毁铁门，房间里弥漫起绿色的有毒气体

从门顶的通道穿过去，来到长满孢子和虫巢的房间，墙边还有装满了绿色气体的容器。大批机器昆虫从巢穴中爬出来，这里建议变身为汽车形态来打，快速甩开虫子，边退边射击。清掉一批后会有短暂的休息时间，绕场收集补给，迎接第二批虫潮。

在墙边找到圆形的铁门，缝隙里喷射火焰，和飞过山通话后炸开它，剧烈的震荡导致容器破碎，空中弥漫起淡绿色的有毒气体，快速逃离这里！这里的逃亡有时限，要及时做出反应，动作连贯，逃出生天。一路上的昆虫纷纷逃窜，爵士不会遇到攻击。

跳落房间底部，拉开门口的垃圾沿通道奔跑，到下个房间飞身跳到门顶的通道。来到竖井的底部，用钩索拉开对面的石墙跳过去。房间里有几只铁罐容器，将罐子炸掉露出后面的通道。继续跃纵，来到圆形大厅，将对面的升降机拖下来跳上去，转身跃到高处的井口，看到飞过山被困在水潭上方的机械吊臂上，附近的昆虫伺机而噬。


望到远处的高塔朝天穹投射耀眼的白光

轰掉吊臂根部的圆轴，再用钩索将吊臂拉下来，飞过山从缓缓下沉的吊臂上跳了过来。两人来到一道大门前，安保系统拒绝访问，爵士只好采取暴力手段。前方是充满能量的湖，霸天虎的设施正在抽取湖水提纯能量块。跳到上方的平台，看到一座高塔朝天穹发射耀眼的光束。

穿越峡谷来到精炼厂外，壕沟里流动着绿色液体，柱子和墙壁上有多道平台，跳上去换核能步枪。这时运输船降下新型兵种——伏击者，它们和狙击手相仿，不过是昆虫形态，用远程攻击的核能步枪清除它们。核能步枪在瞄准时有精准度提示，满额射击能达到一弹毙敌的效果。

攀跳的路径比较繁复，进到中央控制室扳动拉杆，吊车将一部泰坦升起，它左边的齿轮被废铁卡住了。攀跳到吊车附近的平台，拉下废铁，吊车将泰坦运至右侧。攀跳到右侧平台，射断上方的铁索，坠落的泰坦形成通道。纵身跳到泰

坦头顶，用钩索拉开前方的铁门。进入有水池的封闭房间，飞过山在别处找到了开关，在水池上方接通阶梯。拉开大门来到大厅，果如飞过山所说的，这里埋伏着整支部队。往右边的平台跃上去，清扫天桥上的敌兵，跳落下方平台，拉开盖板跃至空中走廊。这里的敌兵强悍而密集，注意有几个爆炸物可辅助杀敌。


绕到吊车的右侧，射断铁索让吊起的泰坦落下来

用钩索拉下墙壁上的栅板，穿过通道是一间机库，里面部署有霸天虎的重型兵种，通过他们的对话，得知他们是威震天的干将声波的手下。由右边的门进入走廊，结果坠落到下方大厅的中央平台上，大群敌兵蜂拥而至。尽量呆在二层平台，这里的掩体较多，居高临下占据地形的优势，抓取平台灵活的转移位置。在底层的墙角有散射炮，适合中近程射击。

清完大厅内的敌兵，操作拉杆开门，将枪支换回核能步枪。看到飞过山在远处平台遭遇敌人的伏击，先用核能步枪清除附在墙壁上的狙击手，再射爆敌人身后的爆炸物，轻松替伙伴打通道路。穿过房间来到下间大厅，同样协助飞过山消灭远处平台的敌兵，然后拉下空中的废旧管道，在绿池上方形成一道桥梁，跳过去与飞过山会合。

来到庭院，这里离高塔很近了，拉动大门右侧的齿轮，飞过山得以通过。爵士打开栅板跃到上方走廊里，进入房间，看到飞过山被困在幽暗的房间里，四周全是盛装着昆虫的罐体。爵士这边扳动拉杆恢复房间照明，结果那些玻璃容器被飞过山震碎，大批机器昆虫跑了出来。

来到后面的幽暗房间，启动地上的开关，空中出现星系地图，就像飞过山在地图室见到的一样。来到外面，看到全息影像中的红蜘蛛正在训斥声波。声波说这座塔的真正价值在于开启时空桥梁。飞过山隐身摸过去要施展暗杀技，却被声波察觉，两人展开近身格斗。

远处的爵士开枪帮助同伴，却射中了高塔的燃料管线，声波慌忙赶去修理。飞过山觉得无论声波想要修理什么，必须要阻止他，于是操作控制台，尝试断开通往高塔的航天桥，并将有毒废物输送到核心，而爵士则要应付大批机器昆虫。在这里可变身汽车形态来打，利用开阔的地形甩开虫子。一共出现5批昆虫，第3批之前在左侧出现热能地雷，将它放置到旁边的墙壁前，炸死破墙而出的昆虫。第4批从右侧的墙洞出现，在旁边拾到脉冲大炮，朝虫群发射地雷后按鼠标右键引爆。第5批是飞行的昆虫，换上核能步枪，跑到远处狙杀。

飞过山启动了自动毁灭程序，清除残余的昆虫后跑到门前放置炸药，两人变身汽车逃离精炼厂，飞落到横炮驾驶接应的飞机上。连线擎天柱，汇报说精炼厂里找到能量块足够供给方舟，让汽车人逃离赛博坦。只是，运输数量庞大的能量块是一个难题……

第6章 天谴（Death from Above）

汽车人的运输机载着能量块朝方舟行进。以红蜘蛛为首的霸天虎部队准备劫取运输机。战车队的队长袭击制定了作战计划：摧毁运输机的必经之路——海德拉峡谷大桥，将运输机引至红蜘蛛所设的伏击点。

本章扮演的是霸天虎阵营的旋风，霸天虎英雄的特点是拥有强大的战斗力，强悍火暴。关卡开始，旋风和爆炸一起行动，变身直升机跟随前方的爆炸，按住鼠标右键是加速飞行模式，鼠标左键射击，鼠标滚轮切换武器。热能分子炸弹比较宝贵，用来轰炸重型装甲和炮塔，用重中子枪对付普通敌兵。

跟随爆炸的紫色轨迹沿峡谷飞行，躲避障碍和红色射线，穿越很多条管道，遇到炸弹和障碍快速清除。落身到地面，在机器人形态按Q键施展特殊技能——声波，瞬杀身前范围内的敌兵。接下来旋风独自战斗，变身为直升机形态，空格键上升，Ctrl键下降，优先摧毁高处的炮塔，落身到中部天桥上清理汽车人，到控制室打开检查站的闸门。

变身直升机飞至闸门附近清理敌兵，用热能分子炸弹来轰，进到门里埋放炸弹，炸开里层的大门。里面的走廊有商店，补满弹药。飞出隧道来到桥基附近，轰天雷准备攻击，现在旋风的任务是打开大桥支柱的护罩。

支柱的护罩共有3处，前两处位于大桥的两端，有重兵防御。变身直升机形态，将武器切换成热能分子炸弹，先飞往第1处支架，重点摧毁红色的四脚炮台，轰炸时按住Q键再按A或D键闪躲敌兵的炮弹。换重中子枪清扫士兵，落身到平台操纵控制台打开桥柱护罩，轰天雷会炸掉裸露的支柱。补满弹药赶往大桥另一端，先清掉高处埋伏的士兵，用热能分子炸弹轰毁两座四脚炮台，清扫残兵，落身平台打开护罩。

第3处支柱在大桥中央，先飞到高处轰毁两侧的炮塔，落身平台跳入竖井，换上防爆加农炮清扫敌兵，乘电梯下去，这里有商店补给弹药。之后飞过很多管线的维护隧道，扳动拉杆打开四周的护壁，清除各处平台的敌兵。然后绕到后面的大厅，扳动拉杆解除护罩，这时出现一个泰坦。

泰坦体型笨重，旋风绕着柱子兜圈子，在泰坦身后或侧翼用加农炮来轰，打掉一定血量后它会释放两个能量球，身上罩上一层电磁护盾，可


当泰坦的身上出现护盾的时候，打掉他身旁的能量球

抵挡任何武器的伤害，此时要摧毁能量球来解除护盾，随后泰坦会释放几枚追踪炸弹，只需甩开一定距离就会自爆。

战斗结束，在裸露的支柱上放置炸弹，随后出现大桥塌垮的倒计时，变身直升机形态穿出隧道……



诈骗进到运输机的底部，轰毁后轮的动力装置

第7章 深入虎穴（Belly of the Beast）

在旋风和爆炸摧毁大桥后，汽车人的运输机如期改道卡利斯峡谷，只是红蜘蛛不等时机成熟就贸然出击。

本关由霸天虎战车队的诈骗登场，在开始用钩索附身战机落身到运输机的前方，现在要摧毁车轮，使这部运输机停下来。变身汽车朝车底钻进去，解决掉沿途的汽车人战车，清场完毕，4个车轮会出现红色部位，发射扭曲火箭将两个后轮的动力装置摧毁。这时袭击说前面有座酸液池，于是暂时放弃运输机，朝着前方的酸液池行驶。先消灭平台上的敌兵，用钩索拉开墙壁来到另一边，利用几道平台越过酸液池。身上若中了黏性炸弹，按F键变身弹开。越过酸液池后，着手清理出现的敌军单位，再将两个前轮的动力装置摧毁。

运输机停了下来，从机舱内跃下来两个泰坦。此时保持汽车形态，移动灵活，并且扭曲火箭的威力和精准度都很高，持续后退将两个泰坦的距离拉开，集中火力轰击前面的。打中几弹他会释放能量球罩上护盾，摧毁能量球解除护盾，继续攻击，直至他跪地爆掉。第二个泰坦是同样的打法，只是需分神应付追踪炸弹和几辆战车。摧毁泰坦后，停止行进的运输机进入飞行模式，诈骗如影随形追了上去。

第8章 战车队组合！（Combaticons Combine!）

袭击将率领战车队登陆运输机，要诈骗解决掉运输机顶端的高射炮。开始时位于运输机的底部平台，用钩索飞到右侧平台，射击黄色的柜子关掉尾部的推进引擎，经由左侧平台跳到上方通道。



摧毁高射大炮的填弹仓

落身天桥，解决掉附近的敌兵，飞身到上层平台绕到末端，埋放炸弹破开闸门，来到外部平台。沿左侧引擎的悬吊平台往上跳跃，在顶部平台有不少的枪支弹药补给，建议装备光子爆炸步枪，远近皆宜，精准和伤害都很高。

此时的红蜘蛛竟然发布中止计划的命令，要求全部霸天虎收兵。袭击不肯半途而废，不客气地驳回了他，吩咐手下按原计划行动。

沿着左舷甲板前进，抓取前方的开关接通桥梁，前面的敌兵较多，建议变身汽车形态用扭曲火箭来轰炸。跳落下层甲板，清场后扳动拉杆，打开第一座高射炮的护壳，然后用钩索拉开两侧的填弹舱，利用盖板弹开的时机射爆里面的炮弹，从而瘫痪巨炮。

返回上层甲板，消灭涌现的敌兵，沿着左舷继续行进。前面有处喷火的地方，利用火焰消失的瞬间用钩索飞到对岸。绕到运输机的前端，变身汽车加速行驶，注意墙壁的颜色，泛红的时候会造成伤害，在它变红前逃离到中部安全地带。来到运输机的右舷甲板，继续躲避火焰往前飞跃，来到第二座高射炮底部平台，清完敌兵，发现这里的控制台是带电的，无法操作。纵身跃到袭击的运输船，操纵上面的机枪朝着巨炮攻击，同时按A或D键左右移动，避免被高射炮打到，直至将它摧毁。

战车队的成员在甲板上会合，组合变身成狂暴化的混天豹。混天豹有4种攻击模式，鼠标左键是近战攻击，接续一记捶地攻击。鼠标右键喷射火焰，清理杂兵管用。当能量槽蓄满，按Q键发动音波攻击，杀掉范围内的敌人。按Ctrl键启动护盾抵挡攻击，再按鼠标左键发动盾击。

沿着甲板往前清敌，优先摧毁炮塔。在中部要将场景内的敌兵全灭，才会出现可清除的路障。行进到前部甲板，摧毁两座炮塔，再破开大门进入控制室。

运输机破损严重终致坠毁，红蜘蛛兴师问罪，将违抗他命令的战车队逮捕起来。

第9章 威震天归来（Megatron Returns）

声波被关在凯恩城的老旧车间里，这里本是他的地盘，堆积着从战场上收集回来的东西，包括威震天的残肢碎骸。红蜘蛛的专权简直就是一场灾难，声波要复活威震天，让他重掌霸天虎的权力。

指挥激光鸟飞到天桥上拾取电压枪，用它给两侧的装置充电，恢复装配系统。工作台上站着威震天的躯体，用机械手给他安装手臂，电弧变成白色时进行对接。再指挥轰隆隆跑到垃圾堆里拾取威震天的头颅，把它接在躯体上，最后给威震天充能。

角色转换，现在开始扮演威震天。觉醒后看到屏幕里的红蜘蛛正在演讲，威震天气愤无比，准备找他算账。解脱束缚，从轰隆隆手里拿起防爆加农炮，这支武器建议一直保持，火力威猛，范围伤害，携弹量也不错。离开车间，穿过牢房，按Q键使用特殊技能，能够悬浮到空中，飞到门顶的通道。这个技能在后面会经常使用，和钩索相仿，可逃避战斗飞到安全区域，只是悬空的高度是固定的，得选好起飞的位置。

来到大殿，红蜘蛛正煞有介事地举办加冕典礼，威震天一跃而起，朝场中的士兵施展攻击。第一批敌兵并不难打，基本一炮毙命。注意利用箱子掩护，移动时小心两侧柱子间歇喷射的火焰。场中的箱子叠加，很多的狙击手攀附其上，此时要持续游走，避免被他们瞄到。第三批是跳跃者，在他们蓄势或跃起时用跳跃冲刺闪避，利用他们坠地的僵直时机轰击背部。战斗结束，变身大炮轰炸红蜘蛛，红蜘蛛落荒逃窜。

威震天重新统帅霸天虎，离开大殿和声波交谈，他在锈海建立的高塔的复制品，用它来开启星际传送轨道，他还发现了一颗拥有丰富能源适宜居住的星球。



威震天变身大炮吓跑了红蜘蛛

第10章 最终倒计时（The Final Countdown）

威震天赶往铁甲龙的坠毁地点，希望能够从铁甲龙的身上取得一些能量块，来完成星际之旅。登陆到撞击坑附近，汽车人在这里部署了严密的防御线。先摧毁庭院沙地的几辆小战车，加农炮不太好瞄，需留有提前量。然后悬浮飞到上层，优先清除天桥上的士兵。来到房间另一边，左右横移，优先轰毁远处的炮塔，那些防空高射炮不必理会。

进到屋子，这里是武器补给点，继续持有加农炮。在楼上见到声波，他在附近设施扫描到极大的能量源。离开屋子站到铁桥的一端，小心躲避院子里四脚炮台发射的脉冲弹，先轰掉两侧围墙的士兵，再将炮台炸掉。进入走廊，轰杀两名重装兵，飞身到上层平台。



摧毁能量锁来解脱铁甲龙肢体的束缚

外面的沙地里穿梭着多辆小战车，先躲到走廊里摧毁那座四脚炮台，然后将沙地里的所有战车清掉。战车队赶来，组合成混天豹形态，打通前方的道路。

进入建筑内部，汽车人士兵惊慌逃窜。来到外面的庭院，先清扫阻击的士兵，到达庭院中央的建筑，可利用外部阳台一直飞到3层，再进入屋里飞到4层。前方的玻璃拱形通道出现众多狙击手，耐心清完再通过。

进入指挥室看到擎天柱的全息影像，擎天柱想要和威震天联手，搁置争议，一起寻求生存之道。可威震天不买他的账，说擎天柱已经把赛博坦星变成不毛之地了，根本是祸乱的根源。

轰杀奔来的重装兵，来到外面，沿着庭院清扫敌兵，通过搭成的斜坡跑上去。声波发来消息，说铁甲龙还在，汽车人没有移除他的能源核心。空中有很多投射手雷的战机，躲到屋里将它们摧毁，若被黏性炸弹附身就变身弹开。

沿着天桥走过去，落身到一条布满管线的隧道里，沿着右侧墙壁走。外面的道路上有很多绿色扫描线，躲到铁箱后面，优先摧毁远处两侧的炮塔，再清扫敌兵，用特技飞越射线。飞身跳到高层平台，扳动拉杆，沿着出现的通道下行，来到有很多圆柱的大厅。清完杂兵遇到1个泰坦，保持距离绕着柱子打游击，击破能量球来解除他的护盾。

乘电梯来到底部的车间，这里有铁甲龙的双腿，每条腿上有4个能量锁，要将它们全部摧毁来解锁。飞身到上层走廊到另一边，清掉几名重装兵，激光鸟割开了一道铁门。进入控制室扳动拉杆，移出铁甲龙的头部。沿走廊行进，遭遇很多重装兵和狙击手，杀到末端乘电梯上去。绕着庭院轰击铁甲龙头部的6处能量锁，清除一些狙击手。声波赶来操作控制台，恢复铁甲龙的能量块，而威震天则负责守护他。敌人只会从右侧的通道进攻，在这边的平台可以无限补给弹药，还有热辐射自导地雷和衍射护盾两种辅助道具。将地雷扔在通道口，再用护盾反弹伤害，消灭进攻的敌兵。铁甲龙充能完成，声波告诉威震天，铁甲龙的损伤非常严重，需要较长的时间才能恢复。威震天对铁甲龙的生死并不看重，只要它交出自己的能量核心。

第11章 红蜘蛛的背叛（Starscream's Betrayal）

遗迹中，偷懒的霸天虎士兵遭到长官的训斥，连忙起身巡查。打开机房的大门，在屋里遭遇不明身份的入侵者，原来是红蜘蛛！角色置换，开始扮演红蜘蛛，按Q键解除隐身，将面前的士兵杀死。离开机房到大门处，在那名长官的身上放炸弹，破开大门。

红蜘蛛和飞过山一样擅长隐身和暗杀，不同的是在暗杀时往敌人头上放置炸弹，还发出一串邪恶的格格笑声。在扮演这个角色时，要尽量避免与敌人的正面冲突。他变身战斗机的导弹



不要惊扰到外面的敌人，悄悄的溜进控制室

有强大的杀伤力，能迅速轰毁任何炮台和敌兵。现在要前去破坏声波的3间控制室，那边都有重兵把守，所以尽量不要触发警报，以潜入的方式进到控制室。刚冲出大门，会看到敌兵朝着中间的塔柱跑过去，那里是报警器，红蜘蛛立刻变身战机将警报器轰毁。


看到震荡波和神射手正在对钢锁进行实验测试

3间控制室的访问顺序随意，其中两间是小屋，落身屋顶，等里面的士兵列队出来，再隐身悄悄溜进去，先在士兵身上放炸弹，再在控制台上放炸弹。如果被外面的士兵发现行踪，要立刻将报警器炸掉，以免出现增援的敌人。

有间控制室在一幢较大的建筑里，从屋顶潜入。等门口的两名士兵分散开，杀掉面前不动的，拾取旁边的电子干扰枪，里边只有2发子弹。绕到里间暗杀另一名士兵。会有一个守卫沿楼梯上下，他的扫描射线能解除隐身，用电子干扰枪打他一下，他会进入混乱状态。隐身潜到楼下，在控制台上放炸弹，在回来的时候再打守卫一枪，然后悄悄离开。

摧毁3间控制室后，将一道平台上的控制台炸掉，附近维护通道的屏障解除，不要与空中的敌机恋战，全速飞进通道。末端的大门紧闭，轰开地面的盖板落下去，看到下方走廊里的震荡波和神射手在说话，由走廊左侧的通道继续走，迷雾中听到钢锁的惨叫声，看来震荡波正在进行某种实验测试。

来到实验室，看到钢锁被缚在中央圆台上，震荡波和神射手正在对他进行改造，在灌输了某种能量后离开。绕到通道的另一边解决掉士兵，跳落到钢锁的面前，劝说钢锁为自己效力，报复声波给予他的一切。

角色置换，现在开始扮演钢锁。先是挣扎几下，抓起红蜘蛛扔了出去。解脱束缚，破门而出，手持利刃近战攻击，对付普通士兵基本都是秒杀。按Ctrl键使用盾牌，鼠标滚轮向上施展盾击。遇到断桥，攻击开关才能接通桥梁。来到大厅清扫敌兵，在走廊抓取能量罐扔到对面的开关上，接通桥梁。此后会遇到很多扔能量罐来开启机关的地方，并且能量罐也可以当作手榴弹来清敌，弥补钢锁远程攻击能力的不足。

来到囚禁飞镖的房间，陆续出现很多士兵和狙击手。清敌后和飞镖对话，再摧毁两侧的控制开关和一座控制台，飞镖从空中的束缚中掉落下来。

飞镖可变身翼龙，能够飞越陷阱和障碍。现在两人一道行动，去解救被俘的其他队员。来到声波的机器昆虫实验室，调查电脑终端，见识到名为硬壳的对手，飞镖想起矿渣关在哪里。来到一座圆形大厅，硬壳进入一个巨大的机体里发射脉冲弹，钢锁躲到柱子后，拾取能量罐朝它投掷。将机体炸毁，拖出硬壳按到生物扫描装置上，穿过打开的大门。

走廊上有数道电磁屏障，听飞镖的倒计数，和他同时敲击开关解除屏障，按住Shift键飞奔过去，稍慢会被恢复的屏障阻挡。进入圆形大厅，正中是一口深井，似乎有巨大的东西活动，钢锁沿着铁壁滑落井底……



投掷能量罐轰炸硬壳所乘的机体

第12章 钢锁出击（Grimlock Smash）

脚下的地面坍塌，钢锁坠落到下层通道。沿着塌出的地洞继续往下跳，到处是机器昆虫的卵巢，几名霸天虎士兵被昆虫所杀。清完昆虫后与震荡波的全息影像对话，得知身在高塔的深处。声波指派机器昆虫——反冲前来帮助钢锁来激发全部潜能。对震荡波而言，钢锁仍是他的研究观测对象。

反冲嬉笑着离开，钢锁推倒右边的柱子搭成便桥，往前追到一



座院落，遇到一种叫碾压者的巨型甲虫，它的攻击方式和霸天虎跳跃者相仿，当它的甲壳张举的时候，意味着要施展冲撞攻击，按Shift键往一旁冲刺闪避，甲虫扑空有一段僵直时间，冲到背后劈斩，等它回身再远远跳开，如此反复。

斩杀甲虫，钢锁增添愤怒值属性，蓄满时处于狂暴状态，按F键变身暴龙。左键攻击，右键喷吐火焰。在变身状态朝上滚动鼠标滑轮可处决敌人，并能恢复一定的生命值。解救出变身三角龙的铁渣，和他互动可攀爬到高层平台。看到远处的高塔朝天穹发射耀眼的光波，前方是深深的沟堑，推倒右边的柱子走过去。桥梁断掉，钢锁跳落底层沿渠道前行。喷泄废水的管口，利用短暂的停歇时机跳过去。前方的铁门要攻击两边的开关才能开启，将能量罐扔到里边。


钢锁变身暴龙咬下了震荡波的左手

穿出渠道到户外，这里出现大批的飞虫，利用墙壁躲避它们喷溅的酸液，从地上拾取能量罐投掷轰杀。推倒柱子，柱子轰然坠落，身后出现大批机器昆虫，清完它们和铁渣互动，攀爬到上层石崖。

洞穴里有道铁门，先打第一道机关，然后跑到右侧的斜坡拾取能量罐，跳下来投掷门里的机关。前面的洞穴里有座能量控制台，要变身暴龙才能摧毁，从而找到出路。

在庭院里的找到被困的嚎叫，他的变身形态是剑龙。清理潮涌而出的机器昆虫，这时看到翼龙飞镖被一群飞虫追袭，拾取院里的能量罐清除它们。继续杀昆虫和一只巨型甲虫，此时储备一次变身机会。神射手给嚎叫的禁制充能，嚎叫的生命值在持续的减少，在他死亡前要摧毁院里的6座能量控制台，只有变身暴龙形态才能摧毁。最后将神射手践踏在地，解救出受伤的嚎叫。

来到声波的研究所，和铁渣一道调查远处的高塔，知道震荡波试图利用高塔来打开一道太空桥，于是和擎天柱连线，决定前去破坏高塔来阻止震荡波的计划，避免威震天像对待赛博坦星那样侵吞另一世界。

高塔所散发的能量破坏了研究所，钢索被吸到空中，幸得飞镖搭救。角色转换，现在开始扮演变身翼龙的飞镖，鼠标左键发射迫击炮，右键加速飞行，穿过隧道逼近高塔，摧毁一艘运输机后坠落到高塔平台。

继续扮演钢锁，挥舞巨剑清除士兵，朝远处的开关投掷能量罐来解除屏障，途中解决掉几只霸天虎跳跃者，他们的正面护甲坚厚，背后却不堪一击。往前找到震荡波，钢锁被卸掉武器束缚住，于是变身暴龙将震荡波的左手咬下，摆动铁尾将他的躯体扫飞。高塔发生激烈的震荡，钢锁沿着即将崩溃的塔桥奔逃，却被卷入高塔爆炸的漩涡中生死不明。

太空传送门变得越来越不稳定，铁皮劝擎天柱尽早启动方舟，只是方舟的能量供给不足，猛大帅牺牲自己，将体内的能量传输送了方舟。望着渐行渐远的方舟，猛大帅轰然倒下，永久沉寂于赛博坦星。

第13章 万众一心（Till All are One）

方舟驶向太空传送门，威震天的母舰追了上来，对庞大笨重的方舟很是不屑，命令声波展开攻袭。现在开始扮演霸天虎的声波，释放轰隆隆破开铁墙，发射牵引索登陆到方舟。

释放激光鸟切割大门，声波要保护激光鸟完成此项作业。第一批敌人由右侧出现，第二批出现在左侧，战斗期间可释放轰隆隆助阵。大门切割完毕，让轰隆隆破开它，进入动力室。清理伏兵，操作3道拉杆开启防御火炮的进弹仓，摧毁弹仓。方舟外部的大炮停止射击，霸天虎们将更多的牵引索投射到方舟上。

角色置换，现在扮演汽车人天火，变身战机赶去摧毁牵引索。飞到方舟外，扫射空中的牵引索找到弱点，再变身机器人形态发射火箭弹摧毁之。炸断3根牵引索，切断两船之间的联系。

角色置换，现在扮演霸天虎的混天豹，摧毁沿途的建筑设施，直达主引擎室，摧毁那里的输能管道。

角色置换，现在扮演汽车人爵士，应付前来破坏的混天豹。要始终和这个庞然大物保持距离，变身汽车绕场行驶，躲避混天豹发射的火焰和导弹。在混天豹跪地时变身回机器人形态，用钩索飞上他的肩膀，朝着他的头部攻击，等他站起身再跳开。此时天火就位，将混天豹引诱到电磁脉冲地雷上，他会暂时无法攻击，爵士变身成机器人用钩索将他拉倒，锁定目标后确认攻击。如此三次空袭轰炸，混天豹就会被炸飞，坠入无尽的太空。战斗期间会有一名跳跃者干扰，不必纠缠理会，甩开即可。

剧情回到游戏的开始部分，擎天柱和威震天在甲板上对决，大黄蜂替擎天柱挡住致命的一击。擎天柱说出自己的感受：这个宇宙，无论如何辽阔，都不能与威震天一起存在！

此时选择扮演擎天柱或威震天，在战斗中执行QTE指令。无论选择哪一个，最后的结局都是一样的——两人随着方舟被吸入传送门，坠落太空……


擎天柱和威震天站在方舟的甲板上对决

怎么老是你?
——漫谈游戏“回炉”与“二次开发”

■ 重庆 林导先走



俗话说，无奸不商。纵然是暴雪，有时也精明得使人怨恨，比如“星际2”的去局域网化，比如“暗黑3”的全程联网。所以，无论厂商表面上看起来有多么诚恳，都不可轻易相信。这年头，网络上最不靠谱最缺乏节操的就是它们时而放出的“预告片”。就如同“Bodyform”（国外著名的卫生巾品牌）的广告一样，如果看过之后你真的相信了世界上存在“快乐的经期”，那么我估计所有女性同胞都要笑你“图样图森破”。事实是，很多东西都不像表面看到的那样。游戏预告片，它所展现的仅仅是游戏内容的冰山一角，有时它甚至不是由原开发商亲自操刀，而大部分玩家又不是内部人员，因此很难知道手里那几十美元购入的游戏究竟还是不是“原装”，所以今天我们谈一谈“二次开发”——通过预告片与实际游戏的对比推测它究竟经历过多少次“重铸”。

“How old are you?怎么老是你？”这个小笑话在网上流传甚久，通常被人用来调侃那些英语不过关的人。今天，我想赋予它另一层含义，即对于那些始末迥然，被预告片打脸打得面目全非的游戏，我要带着三分被愚弄的愤怒，三分不明真相的疑惑，三分人事皆非的感慨，以及一分“你丫总算活着出现了”的欣慰，对它们说一句——

“Hey,how old are you?”

细胞分裂5——断罪：从大爷到大叔

山姆·费舍尔算是游戏史上形象较为多变的主角之一。紧身衣，战术背心，三眼夜视镜，等等，提到山姆在《细胞分裂》中的经典形象，老玩家们脑中首先出现的便是这些极高端的军事装备，对于山姆那张标准的美利坚大兵脸却反而印象模糊。进入到系列四代，制作组突然灵机一动，把山姆的形象从精英特工变成了双面卧底，卸掉了他的全副武装，剃掉了他的硬汉板寸，于是我们眼前便赫然冒出一个大光头——虽然看起来比以往更为彪悍，但其实自4代始，《细胞分裂》便开始注重于山姆内心世界的刻



《细胞分裂5》早期费舍尔的人设


最后费舍尔变成了这样


这个场景本来是给费舍尔大爷执行任务用的，后来……

画。在游戏的最后，山姆被迫做出了抉择，杀掉了他的上司兼导师，并受到了第三梯队的通缉，如此艰难的命运，在5代发售之前为我们留下了充分的谜团与期待，也让我揣测，《细胞分裂5》中的山姆是否会以更加震撼的形象登场。

“山姆·费舍尔已经死了。”听到这样的开场白，心中不由为之一凛。然则早先放出的预告画面中山姆的造型也令人揪心：满腮邋遢的胡子，留长不理的乱发，颜色暗淡的外套及长裤，以及那满面化消不开的愁容。相比《细胞分裂4》，《断罪》中的山姆大叔，啊不对，山姆大爷显得更加落魄与颓丧。游戏风格也从之前的隐秘任务变成了大庭广众之下的互相周旋。和后来的版本一样，山姆的敌人也是第三梯队的精英特工，不同的是，山姆并没有像后来那样快刀斩乱麻地处理掉这些跟屁虫，而是耐心地与之玩躲猫猫，并寻找时机逃离或制服对手，育碧宣称游戏中可以利用一切场景物体对敌人发动攻击，但就是不允许你拿枪“砰砰砰”。

大概是这样的山姆大爷实在不够给力，恰好当时又赶上《24小时》的热播，于是制作人大手一挥，砍！重做！于是乎，我们就看到了后来的山姆，黑色上衣，紧身西裤，一如既往的短发，干净利索的脸庞，没有三眼魔镜，没有战术背心，没有那些先进的制式装备，有的只是一颗为女复仇与肃清罪恶的决心。山姆·费舍尔回来了，而且这一次的版本吸收了大量的美剧元素，让人几以为山姆大叔与杰克·鲍尔灵魂合体，暴力的拷打技倾泄出满腔的怒火，精准的标记处决展现了精英特工的过人身手。对敌人的毫不留情和对爱女的关怀备至，使这一作的山姆具有比以往更加细腻的情感，实在是比之前的那个面瘫大叔要好得太多。

原来的开发难道都作了东流水，一去不复返了吗？不完全是。林肯纪念堂的窃听+追捕任务明显带有先前预告中场景的影子，在华盛顿纪念碑与维特的会面也体现了公共环境下执行隐秘任务的概念，只不过这些遗留的细节皆因游戏风格的整体转变而被忽略、掩盖，最终让我们把焦点都放在了那个从大爷变成大叔的山姆·费舍尔身上，毕竟他太酷了，不是吗？

生化危机4：是里昂，不是艾萨克

三上真司离开CAPCOM前，留下了《生化危机4》这部经典的转型之作，直接影响并奠定了后来“生化”系列的游戏风格。但是许多人已然忘却，就如同当初“生化2”一样，CAPCOM内部其实也存在过一个类似“生化1.5”的半成品，即“生化危机3.5”——游戏内容与风格同后来的《生化危机4》大相径庭，甚至与之前的“生化”系列也有相当大之出入，具体如何，且允我细细道来。



里昂镇定！那都是幻觉！

和《生化危机4》不同，“生化3.5”的故事发生在一间古堡，主角同样是里昂，但他来到此处的目的不是拯救总统千金而是调查病毒。在过程中里昂不幸被病毒感染并产生了幻觉，认为自己受到了古堡中各种诡异事物的袭击。在那部时长仅有数分钟的预告片中，里昂面前甚至出现了超越自然的灵异现象，使人不由联想到几年后的科幻恐怖新星《死亡空间》，游戏的主角艾萨克也是因为神印的影响而导致严重的幻觉。但二者不同之处在于，《死亡空间》很好地将致命幻觉融入了游戏本身的恐怖氛围之中，而“生化危机3.5”却因为与前作的过度脱节和灵异风太重而被迫流产，仅仅保留了里昂的人设。至于那个依稀还有点“生化”影子的3D固定视角，也在这次重启中换成了颇具争议的第三人称越肩视角。

纵观生化系列的发展，我发现经典游戏续作之更新，大凡定于三四之数，《细胞分裂》《使命召唤》《生化危机》《鬼泣》等皆是如此。若是要深究个中原因，我认为是归于市场。中国老话“事不过三”“富不过三代”，是曰天地万物皆有其始末更替，但凡盛极一时者，终有凋谢之时。经验丰富的三上真司想必也深谙这个道理，所以在“生化”系列面临分水岭之时做出了大胆创新。以幻觉来代替真实的恶灵，这个想法估计在当时是前无古人。如果让“生化3.5”面世，想来会引起游戏界一番惊叹。“生化3.5”之死与“生化1.5”夭折的理由截然相反，竟是因其革新之处过于夸张，以至于完全颠覆了之前玩家对于“生化”系列的印象——这个讽刺的事实不免令人心生感慨与遗憾。

合金装备崛起——复仇：外传，就该交给外人来做

我对“本传”和“外传”的理解是这样的：只要主角不变，故事承接主线脉络或者由主线作有限延伸，皆可纳入“本传”的范畴；如果主角更换，剧情故事发生在主线之外或偏离主线过远，那么只能称之为“外传”。考虑到Big Boss与Snake之间“亲密”的关系，我认为除《合金装备》除1到4代之外，还有《掌上行动》《和平步行者》乃至正在开发中的《零点》——这些颇具补完性的作品均可作为“本传”纳入《合金装备》的故事背景。至于即将面世的《合金装备崛起——复仇》，毫无疑问，它是一款明显的带有外传性质的作品，因此在2011年E3那部惊艳的预告片之后，就被KOJIMA工作室交给了忍者理论（Ninja Theory）小组开发。就让我们来看看，曾经摆弄出《奴役——奥德赛西游》《天剑》等另类之作的开发


“崛起复仇”中出现的雷电与“崛起”相比，稍微有了点区别



从“复仇”到“崛起复仇”，连标题都变了，想必故事也会不同吧

者们究竟能带给我们何种惊喜吧。

首先让我们看看游戏标题，《合金装备崛起——复仇》。如果我没记错，早先公布的名字应该是《合金装备——崛起》——主标题是“合金装备”，副标题才是“崛起”。忍者理论小组接手后将“崛起”纳入了主标题，说明该作已脱离了《合金装备》的作品架构，甚至有可能自成一系。副标题“复仇”暗示游戏主线可能与雷电的复仇经历相关（说实话这苦孩子的仇家太多了），至于他复仇的目标是谁，因何而复仇，我们不得而知，只能通过预告片展示的内容推测幕后黑手可能是爱国者或者左轮山猫主导的第三势力。

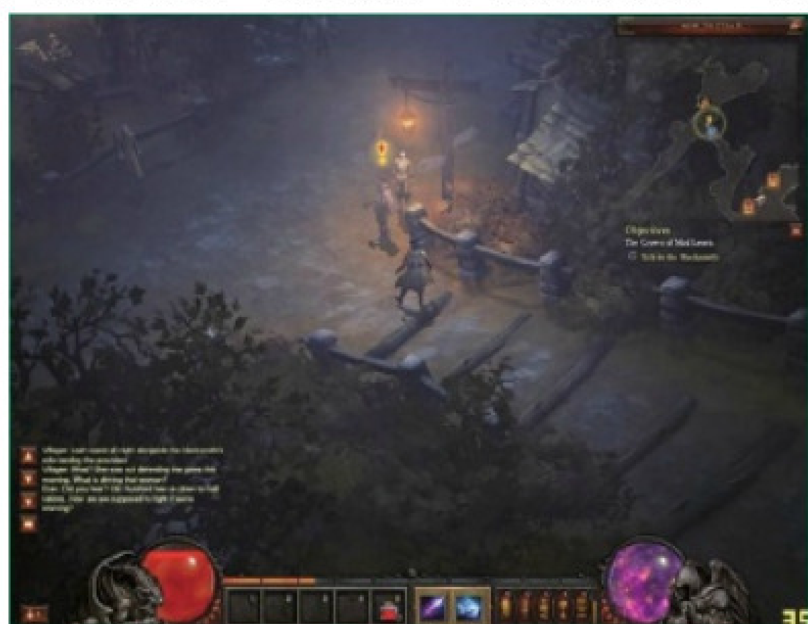
当然，这些都不是重点，重点是，尽管曾经推出过《Z.O.E》（大陆译名《终极地带》）这样的高速动作游戏，KONAMI还是决定将《合金装备》的外传外包给其他公司来做。对此，《合金装备》之父小岛秀夫似乎也没什么意见（原先由KONAMI负责开发时他甚至不管这个项目），而玩家们的忧虑主要集中在“外包作品是否还能维持游戏特色”上。针对这一点，KONAMI出面证实，“以‘不杀任何人’的条件打通游戏是完全可能的”。好吧，仅仅是“不杀任何人”而已，但当你看到雷电手里的高周波刃，没有人会不想用它在敌人身上开几个口的——忍者理论小组带给玩家的战斗体验看起来远超之前的《合金装备——崛起》，游戏早先宣传的“斩·获”理念也得到了足够的体现。如果说《合金装备》本传是Snake的潜行专场秀，那么《合金装备崛起——复仇》就是忍龙既视感满满的雷电Style了。看到如今的预告片，我猜小岛秀夫大概也在庆幸：外传神马的，果然还是交给外人来做比较好啊。

暗黑破坏神3：最漫长的回炉

“暗黑3”是个好游戏，就算我很久没玩了还是会这么说。虽然许多人评价暴雪做了这么多年还是拿了个半成品出来，但这样的看法大多建立在期望过高的前提下。没错，它是《暗黑破坏神3》，这个名字代表了业内ARPG的顶尖水准，所以连它的开发者暴雪也战战兢兢，生怕一个不小心就毁掉了这么多年苦心经营的金字招牌。这也使得我在看待它频繁无节操的跳票时，态度也慢慢的从不理解变成了理解。万众期待的压力让这个游戏在不断的修缮与返工中走向了今天的模样，其中经历了多少变故，我们不得而知，而有限的回炉信息，只能从它的强敌《火炬之光》说起。

稍微关注游戏新闻的都知道，《火炬之光》的来头很大，它是北方暴雪的遗产，是少数精英的心血，也是“暗黑”魂在某种意义上的传承。在咱们玩厌了“暗黑2”又盼不到“暗黑3”的日子里，它的出现让我们眼前一亮：丰富的装备、实用的技能、鲜明的职业、海量的敌人。熟悉的印象似乎让广大玩家找到了“暗黑3”的替代品，一股“火炬旋风”就此席卷游戏界。没过多久，暴雪内部便传出了“暗黑3”紧急回炉、延迟发售的消息。当然，复制新闻没有意义，我来说说个人的看法——第一，现在看来，暴雪是远远低估了其离职开发者的能力，大意到明知市场上会出现份量足够的雷同产品却不改变研发方针的程度，结果让半路杀出的Runic Games反将了一军；第二，《魔兽世界》的成功助长了暴雪的傲慢，使其放缓了产品上线的速度，虽然是“慢工出细活”，但过于频繁的跳票和漫长的开发周期决定了暴雪已失先着，给它的对手提供了可趁之机；第三，从某种意义上说，《火炬之光》的成功也是“暗黑3”改良的契机，虽然之后游戏从2009年一直拖到了2012年，但这三年的回炉期显然成为了暴雪吸取教训和正视自我的蛰伏期。三年不鸣，一鸣惊人，果然，“暗黑3”上市后创造了一连串的销量奇迹（超1000万份），在业界引发了热烈的讨论（其中当然包括海量的批评），游戏风格上也和《火炬之光》有了明显的差别。种种迹象表明，这场最漫长的回炉并没有白费，可能最后的结果不尽如人意，但是别忘了，暴雪还在努力地给“暗黑3”打着各种补丁，希望它能向各位期待的那个地方进一步，再进一步——就像当初的“暗黑2”一样。


“暗黑3”两年前的预告片截图


“暗黑3”BETA版画面

结语

为什么要写“回炉”呢？事实上，动笔同时，我的脑中一直在思考这个选题的意义，但是到最后，我还是找不出什么冠冕堂皇的理由。可能是生活在中国，咱们周围类似的情况实在太少，业内人士似乎无论做什么都不会走上歪路，自然也就没有产品回炉的必要。或许那些国外大厂的开发者们，脑子都是一根筋，稍微看到一点瑕疵就嚷嚷着回炉重做，简直是鸡蛋里挑骨头。这样的做法，太不聪明，太不变通。所以在这条路上，我们显然走在了前面，昂首挺胸，大步流星，直到撞墙。P

“暗黑”中燃起的“火炬”
——宿敌对决!

■ 江苏 二十无为



有的游戏从面世的那一刻起就已经有了命中注定的宿敌，例如《武装突袭》和《闪点行动》，例如《荣誉勋章》和《使命召唤》，例如FIFA和PES，它们不仅题材与类型撞车，有的甚至制作组之间也有纠葛，在RPG领域，最近的一对毫无疑问就是《火炬之光2》和《暗黑破坏神3》。“暗黑3”千呼万唤始出来，一时间风头无双，即使经历了再多的曲折，这数月来钻石销量（超1000万份）下的利润也早已让暴雪松了一口气，而那边厢众多因“暗黑3”背离“暗黑2”传统而颇有微辞的玩家，已将希望寄托在了《火炬之光2》上。“火炬2”发售至今已有月余，Runic Games已经有了较充分的修修补补的时间，现在“火炬2”和“暗黑3”能公平地站在一个竞技场上了，此时还有什么多余的借口可讲？硬碰硬，来个宿命的对决吧！

为什么它们是宿敌？



暴雪北方——“暗黑3”与“火炬2”之间绕不过去的一个话题

这不仅是对制作者传统的尊重，也是游戏素质的硬性比较。纠缠于制作成本和售价（前者只有后者的三分之一）是不必要的，对于大部分人来说，玩游戏是娱乐而非生活必需，要么玩有趣的游戏，要么不玩。除了做评测的和金币民工，谁会苦逼到非得去玩一款没什么乐子的游戏呢——哪怕它只卖0.99元人民币？

从这个大前提上讲，“火炬2”和“暗黑3”是在同一平台同一世代的同类型游戏，暴黑不必为“火炬2”的某些缺点找成本上的借口，暴白也不必拿出“大作就是大作，小品就是小品”的高姿态。

从主创来看，《火炬之光2》的制作商Runic Games的首席执行官Max Schaefer是原暴雪北方（Blizzard North）4位创始人之一，制作团队中则有大量原旗舰工作室（此工作室的核心成员也来自原暴雪北方）成员。《暗黑破坏神3》的实际掌舵者虽然从程序到美工都与《暗黑破坏神2》的那一套班子不同，但 Jay Wilson、Julian Love等一干人也不是吃素的。

暴雪北方所缔造的《暗黑破坏神》系列（当然3代除外）已经登上了神坛，在《火炬之光2》和《暗黑破坏神3》的碰撞中它们是无法回避的，因为二者的口碑与期待实际上都来源于《暗

黑破坏神》1、2代及资料篇的成功。

现在的背景就是，《暗黑破坏神3》的制作班子很庞大，其中有不少参与制作过以往的《暗黑破坏神》作品，然而《暗黑破坏神》以往系列的主创者则直接主导着《火炬之光2》的制作。

《火炬之光》的初代能迫使《暗黑破坏神3》回炉重做，而其他“暗黑like”ARPG不行，“火炬2”和“暗黑3”，它们就是一对宿敌，它们之间可以有公平对决。

第一眼——美术风格

《火炬之光2》与《火炬之光》1代一样，都是卡通风格，这当然与《暗黑破坏神》过往系列相去甚远，而是直接承袭于其前身《暗黑史诗》。在当时这是为了避免与《暗黑破坏神2》及一大堆“暗黑like”游戏同质化，还是主创美工的个人爱好，抑或是减少多边形压力，不得而知，但无论如何，玩家出于对《暗黑破坏神2》的热爱，肯定不会反感《火炬之光2》采用写实风格。

在不少玩家的第一印象中，卡通风格可能与“史诗感”有所相背。有评论说“火炬2”的画面风格与LOL（《英雄联盟》）相似，这个评论或许有些刻薄，但也反映出写实风格更有受众群体。而在实际的场景美工制作上，“暗黑3”虽然画面较亮，但很多场景带有原画风格，例如第二幕沙漠场景的“血与沙”，例如所有远景贴图的处理。站在悬崖上往下看，总能有惊喜，这让人想起在《暗黑破坏神2》中甫登世界之石的苍凉，堪称史诗体验。

游戏画面因风格不同，往往会出现萝卜青菜各有所爱的局面，这种比较往往不能得出一个决定性的结论。“火炬2”带有蒸汽朋克的风格也有一定的受众，因此单纯讲美术风格并不容易迅速断高下。不过从整体来看，出乎笔者意料的是，在玩《火炬之光2》的过程中，游戏画面与场景制作居然带来不少在“暗黑3”中很少碰到的困扰。《火炬之光2》的画面相较于《暗黑破坏神3》明显偏暗，即使红蓝条之类的亮色，因为阳光永远灿烂不起来，所以显得较为黯淡。这本应是一种合理的游戏风格，然而在实际游戏过程中，因为“火炬2”无法像“暗黑3”一样在设置中选择显示敌人血条，导致在复杂光源条件下经常因看不清敌人而出现误操作——这个问题涉及到操作手感，至于单纯的血条问题或许可以通过插件来解决，但无论如何，这是Runic Games的创作本意。10年前《暗黑破坏神2》的美术调子是灰的，场景也偏暗，但2D画面下光源效果比较简单，反而不容易出现这种问题。



“火炬2”的悬崖，颇有水墨意境



“暗黑3”不少场景带有原画风格

第二眼——画面与场景优化

小块头意味着低配置？这是一种想当然。

《火炬之光2》的容量只有《暗黑破坏神3》（10G多）的五分之一，而在实际游戏中，笔者感受到的流畅度不及“暗黑3”。为此，笔者用2009年的笔记本电脑配置（酷睿T6500处理器加GT130M显卡，2GDDR3内存）打开FRAPS看实际帧数，发现在贴图高效阴影中效的“暗黑3”游戏中，大部分场景均在25帧到35帧之间，空旷场景可达40~50帧，激烈战斗场景在卡顿1秒之后（这里主要是5400转硬盘限制），大多能在20帧以上；而在同样的贴图高效阴影中效的“火炬2”游戏中，帧数很少超过30，激烈战斗场景会出现不止一次卡顿。“火炬2”的敌人有着各种出场方式，有时候会一下子蹦一堆出来，这时候受限于硬盘速度，卡顿时间让人实在难以接受，在第三幕的后半部分，卡顿加上鼠标误操作，如不是工程师之类的皮糙肉厚角色，很容易直接挂掉。在一些光源较复杂的场景中，长时间保持十几帧也很常见。

使用这样老旧的平台，当然不敢自诩主流，对于高配置玩家更是没什么意义，但至少可以说明一个问题，“火炬2”的硬件配置要求相比“暗黑3”绝无优势，无论在硬件技术层面上谁更先进，至少在直观感受上，“暗黑3”的优化做得更出色。

前文提到《火炬之光2》的场景设计也给笔者带来了困扰。“火炬2”的场景中高低起伏很多——至少明显比《暗黑破坏神3》多，无论是室内场景还是室外场景，丘陵、高台、阶梯屡见不鲜，黑漆漆的洞穴里高低台地更是极为常见，在不可避免地被遮住时，友方单位会显示蓝色轮廓，敌方单位会显示红色轮廓。“暗黑







“火炬2”中高低起伏很多，虽然很“透视”，但经常会给观察和操作带来不便。这样的情况比比皆是。画面的三分之二都被遮住，你能忍吗？

3″中当然不是没有高低起伏地形，然而在场景制作上设计师应当是花了些功夫，尽可能地减少遮蔽地形的面积。在“火炬2”的高低场景中，有时候会突然出现硕大无比的怪物，点击之后发现无法攻击，这才发现原来是它正好站在了屏幕中间的较高地形。

相比起“暗黑3”，“火炬2”没有将视角锁定成固定两种，但是在遇到上述情况时，自由视角没有帮助改善的意义。如果说“火炬2”已经将3D的“透视效果”展现得很好了，那么“暗黑3”就是将3D场景做得跟“暗黑2”的固定45度2D场景差不多——是没什么进步，但也省了不少麻烦。

动手——半锁定？这是什么个状况！

对于“暗黑3”的操作手感，这半年多来玩家们并无多少不良反馈。对于一款“暗黑like”ARPG来说，要做得出彩并不容易，但要做到能让玩家不抱怨也不难。这么多年来，从《泰坦之旅》到《戴斯班克》，操作感上都没出过什么大问题。值得一提的是，玩家在谈“操作手感”时，往往也包含了敌人的动作反馈，比如你奋力一锤子砸下去，敌人是碎成一堆（就像《辐射2》中被Bozar抵近扫射后的强盗），还是飞了出去（“暗黑3”中野蛮人能把敌人上半截身体打飞出去），或是像面条一样软绵绵地倒下（中毒了吧这是……），区别很大。这种“伪操作感”或者说“真打击感”的问题，不仅存在于ARPG领域，自然也存在于ACT，甚至FPS中——中国目前最流行的射击网游是CF，而曾经最流行的射击联机游戏是CS，在前者中被打死能来个后空翻做一半似的四仰八叉，在后者中却可能是很秀气地晃一晃然后捂住胳膊跪倒——在这里谈这个话题的意思是，“劲爆”程度的口味因人而异，要比较“火炬2”和“暗黑3”的操作手感，应当先剔除这个不影响操作也没有标准来衡量的因素。


别妄想了，你打不到熊怪的，你连自己在哪儿都找不到了！


因为“半锁定”，遇上强力点儿的Boss，走位不灵活就等着扑街吧


这种魔法在“火炬2”和“暗黑3”中都有，让人想起FC上《超级马里奥》火焰关里的旋转焰棒……

“火炬2”比起“暗黑3”，武器攻击延迟十分明显，用一个形象的比喻就是仿佛在扣一把左轮枪的扳机。你能看见你的角色将武器高高扬起或是拉弓举枪的全过程，就好像在玩《骑马与砍杀》。攻击延迟是影响操作手感的重要因素，如果延迟为0那就是即点即砸（抱歉还是喜欢用锤子打比方），毫无延迟的情况并不常见，有的游戏中如果按键时间不够长角色甚至不会做出攻击动作，比如《上古卷轴5》——没意识到的朋友可以试着在持剑时迅速轻点鼠标。在攻击延迟上“火炬2”和“暗黑3”之间是量的区别，并足够让人意识到手感的不同。把握好不同武器的攻击延迟显然也是游戏操作过程中可以逐渐提高的技巧，但归根到底还是见仁见智。

但下面提到的问题就不那么见仁见智了。在“火炬2”中，攻击敌人会出现因类似“半锁定”的现象而影响跑位的情况，以射手普通攻击为例，在按住左键射击时试着不松手指将鼠标从敌人身上移开，你会发现人物依然恋恋不舍地射击敌人而不是赶紧跑路。出现这种情况的初衷也许是制作组不打算要玩家“精确瞄准”，但是到了后期，这零点几秒的延迟将是一个比较严重的问题，谁都知道一个脆皮射手Hit&Run不够灵活的悲惨下场。

这个问题属于“火炬2”独有——至少在“暗黑3”和“暗黑2”中都不存在。前文提到过，“火炬2”中的怪没有血条，地形高低起伏又各种挡视角，再加上这个“半锁定”似的延迟，怪一多点哪儿都跑不了，远程玩家将会无比困扰。对这个问题有玩家提出的解决方案是将右键或其他趁手的键位设置成移动键，但这样一来从《暗黑破坏神》以来的操作习惯就全变了。“火炬2”中有按住Shift键原地攻击与按住Ctrl键点击不乱跑的操作设置，但没哪种可以缓解“半锁定”这个问题。

而即使是近战玩家——如果你不是“狂点鼠标流”而是“长按不松流”——那么恭喜你，在鼠标选定敌人并按住左键后，你的狂战士会冲上去殴打对方一拳，然后……然后可能会呆呆地站在原地不动，需要你再次点击鼠标他才继续攻击。

操作无小事，因为玩家们经常争的就是这零点几秒的时间。在“火炬2”与“暗黑3”的碰撞中，“暗黑3”没出岔子，而“火炬2”有纰漏。

动脑——属性、技能与装备，姜还是老的辣

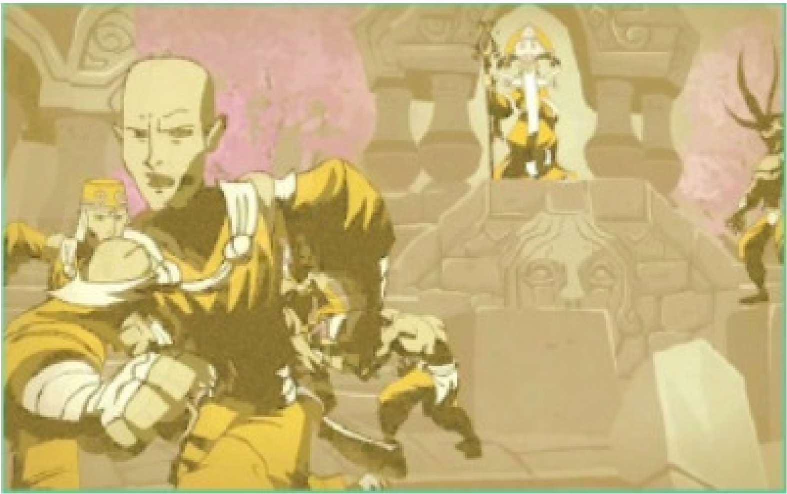
ARPG除了要让人打得爽，还得有一个合理的属性技能养成与装备收集系统，这也算是RPG的核心之一了，就这一点来看，《火炬之光2》直接继承《暗黑破坏神2》是没什么争议的，而《暗黑破坏神3》则是离经叛道了——这里的成语连引号都不用加，因为它确实如此，当然这里的离经叛道是个中性词。

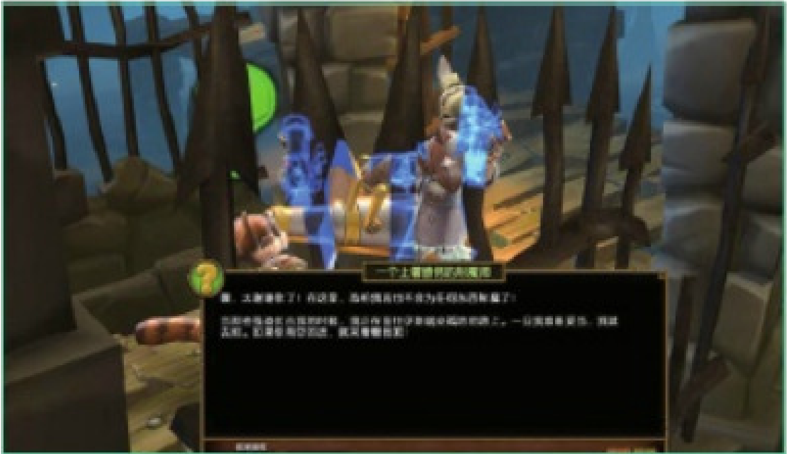
《火炬之光2》像《暗黑破坏神2》

一样自由（RPG的自由度不仅仅体现在剧情选择上），所有属性点和技能点都可以自己分配，理论上，这也使得玩家可以随意定制自己的角色——高敏工程师高耐法师悉听尊便。而自从《暗黑破坏神3》为每个职业都提供了相应的“怒气”“憎恨/戒律”等之后，《暗黑破坏神2》的那一套属性系统就注定要被抛弃了。抛开装备不谈，角色与角色之间不再存在属性和技能威力的区别，这对于游戏难度的调控无疑是相当便捷的，于是在拍卖行还不那么被人习惯的初期，每个人都遭遇了轻松过普通拖尸打炼狱的经历。

在技能系统上，“暗黑3”的这种限制快捷栏数量，建立固定技能Build的游戏模式，当然不是暴雪首创，这是六七年前《激战》的玩法。虽然《激战》在国内运营相当不成功，但在ARPG领域好歹建立了一套较为成熟的系统。“暗黑3”搬将过来，各种流派的技能符文搭配倒也让玩家们不亦乐乎。

“暗黑2”自1.11补丁以来，同一系的技能之间互有关联，例如德鲁伊在初级只能加地狱火，那么每点投入地狱火的技能点还会适量提升该系较高级技能熔岩爆裂的伤害。这种联动有效缓解了玩家憋技能点的郁闷，也让前期投资低级技能不再那么鸡肋，应当说这7、8年来该设计已经很成熟了，然而在“火炬2”中并没有采用。或许当角色达到很高的等级、技能点变得很富余时这个问题就不存在了，但毕竟游戏过程不是从100级开始，因此“火炬2”的具体技能尽管有一定的特色和创意，但是被诟病“没有搭配，没有关联，一招鲜吃遍天”也在所难免。


“火炬2”采用风格化漫画作为过场CG，倒也不失一番风味


“火炬2”虽然没有“暗黑”系列那样的古典任务界面，但支线内容很丰富，让人在野外探索时常常有惊喜

在对《暗黑破坏神2》的继承中，Runic Games也不是没做出什么革新。从基础属性上讲，“专注”除了提高元素伤害和法力值，还增加“处决”（即双持武器同时攻击）几率，这是一个很有意思的双持武器系统的玩法，也直接影响了“火炬2”的装备选择——所有属性对所有人总有那么些意义，这里加魔法伤害的专注对狂战士同样有用。至于“暗黑3”——不知是它越来越像《魔兽世界》，还是《魔兽世界》越来越像它，“三开战猎萨”也成了“暗黑3”玩家的困扰。当然，这会增加玩家花在刷装备上的时间，但未必很有乐趣，因为这经常是一个“有或无”而不是“左看右看”的问题。一个高力量的极品项链对于法师来说毫无意义，于是她只能戴着旧项链，做着“海景”美梦，一头扎进无涯苦海中——所以说“暗黑3”还是得搭配拍卖行，否则老出“极品渣”太挫伤人的积极性了。对于刷装备这回事儿，你要问我哪个更好玩，我不知道，但我觉得我宁可将时间花在纠结“火炬2”的属性与配装上。


装备合成、附魔、配料、宝石什么的，现在是个ARPG都会有。这一点上“火炬2”和“暗黑3”都交了合格的答卷


1周目通关后，“暗黑3”是接着2周目、3周目，而“火炬2”可以买地图



虽然“火炬2”存在着一些问题，但仍是一部诚意之作，无论如何还是希望Runic Games能越走越好

“火炬2”没有以往“暗黑”系列那种经典的任务栏界面，但并不意味着它没有主线，只不过因为其手绘风格的过场动画不像“暗黑3”的CG那样建模精细，那样先声夺人，因此存在感略低。“暗黑3”因为延续以往历代游戏的剧情，共鸣度更高也是理所当然，这是“暗黑3”的先天优势。在支线任务的设计上，“火炬2”的数量和类型都比“暗黑3”丰富，这多多少少也增加了玩家跑地图的乐趣。话说回来，“暗黑3”需要你将同样的游戏流程重复三遍，而“火炬2”则提供了重复X周目和买地图两种玩法——至少在这一点上Runic Games显得更贴心一些。

结语

正如前文所述，“暗黑3”中玩家的游戏流程，其实都是掌握在暴雪手中的，可变量并不多，所以爱自由的人们啊，你们不妨试着点燃火炬驱散暗黑——但是要记住，自由并不总是有趣的，并不是没有代价的。《暗黑破坏神》所引领的类型ARPG非常依赖鼠标点击，已经未必是本世纪第2个10年的RPG潮流，自“暗黑3”和“火炬2”之后，“暗黑like”ARPG是否还会再有春天？截至发稿前，《暗黑破坏神3》的1.05补丁已经发布，《火炬之光2》也已经发布了7个版本的补丁，暴雪和Runic Games都还在努力想把这种相对老旧的类型游戏做好，这是一件群众喜闻乐见的事情。“火炬2”与“暗黑3”的宿敌对决，展现出这样一个事实：暴雪对游戏各方面细节的掌控能力要高于Runic Games，而后者是在传统框架内展现匠心，无论如何，希望它们的竞争能带来进步。P

数字精灵——游戏中的守护天使

■ 北京 小藤



前言：在物质与文化并存且不断提升的今天，各种各样的宠物已遍布在城市大街小巷。从可爱的小猫、顽皮的小狗，到美丽的小鸟、悠闲的小鱼，小到蟋蟀蝈蝈，大到鳄鱼狮虎（国内不太常见……），它们都已悄然成为人类生活中密不可分的一部分。很多人与动物比邻而居，就像是亲人一样，一同生活，一同玩乐，而细心的玩家可曾发现，它们不仅只存在于现实生活中，在游戏的世界里也总会寻觅到它们的身影。这些数字精灵们频频现身于游戏世界，不仅自身占有颇重的戏份，更是游戏主人公不可分割的好帮手、好伙伴。它们同主人一道并肩作战，甘苦与共，不离不弃，在艰苦漫长的征途中，总会于不经意间，谱写出一幕又一幕的感人瞬间。

《魔兽世界》开了“熊猫人”资料片之后，默默跟随的小宠物们也有了自己的舞台，有了新朋友，大家可还记得昨日那些难忘的身影？不妨在此驻足小歇，让我们与它们再来一次亲密接触。舞台现已搭建完成，在后台帷幕下的小家伙们此刻已经开始耐不住性子蠢蠢欲动了，掌声有请我们今天第一位出场嘉宾！它就是——

万鹰王中王，唯吾海东青

在上海烛龙研发的武侠RPG巨献《古剑奇谭》中，阿翔是一只被主角百里屠苏收养的海东青。在青玉坛剧情中阿翔因护主不幸受伤。为了让其尽快好起来，百里屠苏应瑾娘要求，把阿翔交予其养伤。

海东青，肃慎语为“雄库鲁”。汉语译为“世界上飞得最高和最快的鸟”，有“万鹰之神”的美称。传说十万只神鹰中才会孕生出一只海东青，此鹰是肃慎族系的最高图腾，代表勇敢、智慧、坚韧、正直、强大、开拓、进取、永远向上、永不放弃的精神，是当之无愧的空中霸王！

不过和传说中的海东青相比，我们的阿翔就显得有点相形见绌了。由于平日好食五花肉，加上主人苏苏的宠爱有加，因此被养得肥肥大大。人人见之皆以“肥鸟”“肥鸡”“飞鸡”称之。说起阿翔，幼年时期曾在昆仑山雪地受伤丧失了飞行能力，危急关头恰被在此修行的苏苏捡到。苏苏将其收养并带回治疗，致使日后阿翔和苏苏成为了一对密不可分的好朋友。作为海东青的阿翔也极具灵性，不仅懂人语，更可和主人共同作战（苏苏初登场的技能之一“飞羽凌杀”就是由阿翔与苏苏合作完成的），对苏苏也有着强烈的关怀与信赖。之后随着剧情的发展，阿翔在青玉坛救主心切不幸被少恭打成重伤。苏苏为了在日后的决战中不连累阿翔，将它交给瑾娘代为照顾，并答应等阿翔伤好之后再去接它回来。无奈最终一战，苏苏力竭而亡，至此与阿翔生死永隔。



游戏中总能看到苏苏与阿翔独处一方的画面



胖胖的阿翔看上去真想让人捏几把

依据游戏官方设定，阿翔与焚寂结局：苏苏魂魄散后，被晴雪以玉横吸收。晴雪背着古剑焚寂走遍大江南北，欲往极北之地寻找让苏苏“重生”的方法。当某日行至一处雪原的高空处，一只大鹰在晴雪背后瞬间掠过，飞向高空。也或许，只有焚寂和阿翔这两个被屠苏生前视为密不可分的伙伴相陪，才是晴雪在无尽寿命寂寞中的最大安慰。

送走了大鹰阿翔，接下来就该有请我们第二位出场嘉宾了，它就是——

金木水火土 呼风又唤雨

早些时候，针对国内外游戏界卷起的一阵游戏内嵌宠物培养热，于2000年出炉的《轩辕剑3外传——天之痕》自然也不甘落后的将此系统融入自家产品。于是战场之上，在我们的主人公陈靖仇身边，总是能看到有个小东西在转来转去，这便是符鬼啦。

符鬼说白了就是自咒符中生成的魔法精灵，可以听从咒符持有者的命令。在《天之痕》中出现的符鬼共计分为金、木、水、火、土五类，但这五类符鬼不会同时登场，玩家只能从中选择其一。战场上，符鬼会帮着主角打击敌人，根据不同的培养方向也可分为攻击型和守护型。符鬼本身会随着主人的能力而成长。更加可贵的是，符鬼还会在地图中提示隐藏宝物的存在。正所谓“宝剑锋从磨砺出，梅花香自苦寒来。”想要拥有一只放心又可靠的强力符鬼，可是需要好一番精心培育的，没有耐心者，那就免谈啦。



不同符鬼有不同特长和属性

通过喂食可以让符鬼宝宝越发强大

制作方特意为玩家们提供了一个有趣的“符鬼小窝”。这是独立于游戏本体外的小程式，玩家可以在此专心培养符鬼，照顾它的各种饮食起居。还可以和它做游戏，带它散心，如果他们不听话还可以管教它们。玩家对符鬼越好，它的悟性就会越高，也才会越听话。如果玩家对符鬼太差导致悟性太低，在战斗中它可能根本就不会搭理你呢。总之，就是要玩家像照顾小宝宝一样照顾符鬼。有一点马虎大意，符鬼宝宝就会不高兴了喔。另外，除了随主人能力成长，符鬼还可以透过吃掉一些收化的妖魔鬼怪来增强自身能力，更可借此学习敌人的法术。与敌人过招时，只要给符鬼装备几项超强法术，包准会将敌人打得落花流水。所以说，在《天之痕》中有两宝：一是炼妖壶，二就是符鬼。有了这样一只呼风唤雨的符鬼宝宝相伴身畔，踏遍天下亦无惧。

符鬼宝宝真是宝，吃妖打怪本领大。本想养只带回家，怎奈只跟靖仇跑！好吧好吧，君子不夺人所好。既然符鬼是人家靖仇的，那咱也就看看解个眼馋吧。不多说了，有请下一位嘉宾！嗯……这是什么奇怪的声音？咦？这这这……幕后咋跑出个木狐狸——

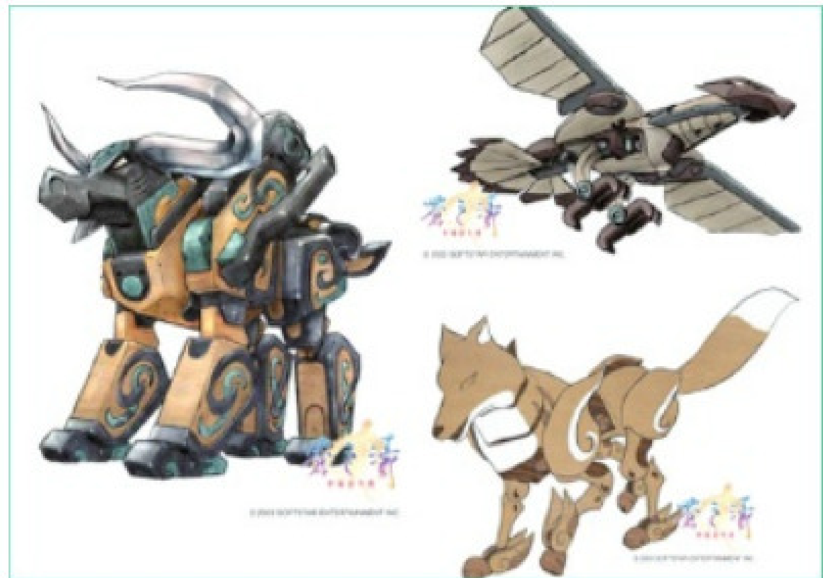
车氏木甲术，战阵显神威

说起云狐，真可谓是《苍之涛》中最闪亮的明星呢！别看它只是一个没血没肉，又不会呼吸的木头狐狸。但是却拥有令人刮目相看的力量，可以抵得上好几车士兵，而且又是第一女主角车芸的心肝宝贝，所以小小一只云狐，真是辉煌四射夺人眼眸呢！

云狐诞生于车氏一族独具的“木甲术”，这是一个远比“机关术”早六百年就诞生于世的古老技术，其渊源可追溯到木甲术的创作始祖偃师。“机关术”以畜为动力，以枢来控制，多用作战争军事工具，追求刚硬肃杀，而“木甲术”以磁为动力，以磁榫来控制，追求的是灵活轻巧，栩栩如生。两者在气质与理念上迥然不同。和机关术相比，木甲术显得更为精巧，在《苍之涛》中木甲术始终占有着举足轻重的位置。


战场上与主人并肩作战的云狐

云狐本是由车芸已故的爷爷——车老大夫所构思出的外形似狐的木甲兽。北宫氏阴谋陷害致使车氏灭族后，只有年幼的车芸侥幸逃过一劫，后来逐渐长大的车芸便依照爷爷在童年时教导她的木甲术和云狐设计图，外加事后桓远之的从旁协助，将云狐成功研制出来。平时，云狐会被车芸小心翼翼的收进桓远之相赠的竹片里随身携带。一旦遇到敌人，车芸便会将云狐召唤而出，同它并肩作战。战斗中，云狐


多途径组合可让云狐战力大增

会用叼于口里的双刃刀攻击敌人，也会兼顾车芸的安全。游戏里，云狐会通过战场上积累下来的木甲点数提升自身能力，学习招数，更可以和飞鸢、机关人相配合来达到空中陆地双重攻击模式。

然而这样一只活灵活现，有情有义的云狐……竟在游戏落幕前被桓哥哥一剑劈成了两截！好你个丧心病狂，弃明投暗，满脑子只知道晋国霸业的桓远之，还我云狐，还我云狐！

印兽蛋中藏，破茧绘锋芒

说起宇峻奥汀的《幻想三国志》系列，很多玩家并不陌生。除去游戏本身的天马行空，奇思妙想外，精美的人设也是吸引人的最大原因之一。这一有着浓郁日式风格的系列RPG游戏，自然也会像大多数日本游戏一样，少不了精灵宠物的大力加盟，其系列中的独特宠物，当属化印兽。化印兽从1代便闪亮登场，之后代代延续。同《天之痕》的符鬼一样，化印兽也需要悉心培养，才能脱胎换骨成为神勇的终极印兽。当游戏进行到某一程度时，它们就会出现，最初在1代中是以茧的形式，看上去就是“主角在前面跑，蛋在后面一路追”，场面看上去挺滑稽。当玩家得到化印兽的雏形后就可以进行培养了，针对不同属性为化印兽加点，便可使它们沿着不同方向成长。点数加满，化印兽即可变身成为终极印兽，无论外形还是实力均会有很大的变化。

依笔者口味，《幻想三国志3》中的化印兽中，苍冥，悠犽和计蒙是我的最爱！

雏形时期的苍冥像个女娃娃，类属雪貅族，擅飞行。性格骄傲自大，爱好面子，张口闭口总是不离“水水”二字，讨厌所有接近水湘灵的男性。成为终极印兽后外形立即发生巨变，变得苍劲挺拔，威武果敢。尤其是那张脸真叫一个帅啊！帅得直逼汤姆・克鲁斯。

雏形时期的悠犽是一只雌性灵豹，擅跳跃但性格慵懒，能坐着不站着，能躺着不坐着，遇到麻烦就会假装自己是一只猫。虽是被定义为灵豹，但成长前的她更像是一只小狐狸，然而成为终极印兽后真可谓女大十八变！那美丽的脸庞，优美的身段，妩媚妖娆的性感程度，绝对赛过国际巨星麦当娜。

雏形时期的计蒙从外形上看有点不伦不类，实则是一条栖息在海中的海龙。它是龙王的幼子，擅潜水。因太过懦弱而被流放到幽息深潭底，总是用一双泪汪汪的大眼睛打探周遭一切。不过进化为终极印兽后便来了个大转变，那翻江倒海的架势，简直堪比太子长琴的老相好——应龙悭臾。

掌声欢迎这些可爱的印兽宝宝们！正是因为它们，使得《幻想三国志》系列向来有着不低的人气值。好，接下来在幕后迫不及待要登场的嘉宾是——



成长为终极印兽的悠犽

仗鸟行天下，遨游海陆空

玩过FF的人如果有不知陆行鸟威名的，一定会被讥笑！陆行鸟在1988年的《最终幻想II》中首次登场，由游戏制作人员之一的石井浩一构思，之后代代延续，堪称响彻全球！

陆行鸟可以理解为是鸵鸟的近亲，喜欢吃基沙鲁野菜，两条粗壮的腿善于奔跑。陆行鸟作为特别的陆地移动交通工具，不论在旅行或是战斗中都起到了很大作用。玩家一旦骑上去，游戏的背景音乐就会变更到由植松伸夫所创作的“陆行鸟主题”。陆行鸟的翅膀已经退化，除了金黄色的陆行鸟以外其他均无法飞行。

陆行鸟在《最终幻想》系列中已经被全世界玩家视为与游戏密不可分的一部分，就好比《轩辕剑》系列中的炼妖壶一样。个人以为对陆行鸟刻画得最全面的应是7代和9代，7代为最——不仅可以亲手培育繁殖不同属性的陆行鸟，更可骑乘培育出来的陆行鸟参加GOLD SOSA的比赛。

但凡玩过《最终幻想》系列的玩家，想必都对陆行鸟保有着一种特殊情结。相信有不少玩家为了培育出最高等级的海陆空三用金色陆行鸟，所耗费的精力与时间几乎超越了游戏主线剧情。虽然很辛苦，很繁琐，但是当看到最终的金黄色陆行鸟在自己的手中诞生，发出第一道清晰悦耳的鸣叫，之前为之付出的所有心血与汗水也都值得了。在《最终幻想》的世界里，玩家和陆行鸟一同创造了奇迹。

结语

止笔前，有些话还是不得不再啰唆下。受篇幅所限，本文不可能详尽列出所有游戏里出现过的宠物，像《英雄传说5》中的松鼠里克、老狗约翰，《发明工坊》中的史托卡，甚至儿时FC上玩过的《疯狂兔宝贝》，都曾陪伴我们共同游历虚拟时空，相信很多玩家在心中始终未曾忘记这些数字精灵。

通过这篇文章，我想呼吁，游戏不光只是用来消磨时间，每通关一部游戏，总应该能够获得些什么。只要有心，我们就会发现在平日忽略的地方总会蕴藏着很多生动的事物，这会让我们拥有全新的认知和思维。一直以来，社会各界都在大力倡导“人与动物，和平共处”，在这个自然界，人与人之间、动物与动物之间、人与动物之间，谁也不是谁的主人，平等、友爱、互助体现在方方面面。希望读者朋友们在读完这篇文章后，能够带着一个不同以往的观点去体会游戏，去试着做到与动物和平相处——因为，它们也是我们在这个地球上的朋友。P


《最终幻想》的世界永远离不开陆行鸟

能复活的游戏也残酷
——从《刀剑神域》看网游

■ 天津 afer



自从网络游戏兴起以来，以游戏作为背景的小说就层出不穷，这并不是发生在中国网络文学里的个案，在日本同样有大批游戏题材的小说和动画轮番上阵，其中大部分只是为同名游戏打的小广告拍的宣传片，但也有令人热血沸腾心向往之的优秀作品。像是今年7月开始播出的小说改编动画《刀剑神域》（Sword Art Online以下略称SAO）就是一个好例子。这部早在2002年就在网络上发表的小说讲述了一群被困在游戏中无法下线的玩家们通过游戏自救的故事。无法下线、没有存盘、只有一条生命、真实相貌真实性别登陆游戏……本作的种种设定可以说早就被后来的网络小说用滥，可为什么经过这么久的时间，这样的小说依然是如此地受欢迎，以至于其不但在日本大火，甚至在国内也掀起了一阵小小高潮呢？在我看来，原因其实很简单。虽然网络游戏经过了这么多年的发展，画面变好了、网速变快了、NPC有配音了，但实际上深藏在网游背后的本质内容，却从来都没有变过，一款网游最为吸引人的地方，依然是游戏中人与人之间的种种竞争、合作、友情甚至爱情。下面不妨让我们借SAO的情节去回首当年我们所经历过的种种往昔，也许这小说里写的，便是我们在游戏中苦苦追求却终未能得到的东西吧。

注：以下内容对小说故事有少量情节透露。

人妖无处不在

在SAO的故事里，玩家们在一开始得到了一面镜子，当使用镜子之后大家发现自己在游戏里的形象变成了自己现实中的模样。那一刻，我相信看过动画的观众肯定印象深刻——只见身边的妹子一个一个都变成了汉子。其实在现实游戏中便从来不缺少人妖角色，记得当年我玩《传奇》的时候就开始流行这个，俊男靓女满屏幕游走，成双成对。当你等级装备提升之后，不时就会遇到一个突然冒出来的女性角色过来搭讪：“大哥，给点装备吧，我是MM哦。”谁信啊！

人妖文化从网络游戏兴起的时候就开始出现，而且人妖绝不是中国的特产，在日本网络上也有一个专门的词语（ネカマ）用以调侃那些玩女号的男玩家。凭借着虚拟网络不能面对面这一特点，不少骗子趁机而入肆虐网络。我们不能否认在游戏世界里有真正的女性玩家，但也不得不提防有部分人正捧着《演员的自我修养》准备敲诈其它的玩家。今时今日，人妖这个话题已经没有当初那么惹人注目了，玩家们早就习惯了这种生活方式，比如在《魔兽世界》当中，玩家对角色性别的反应已经很冷淡了，起码在我玩的时候，大家更多讨论的是怎么下副本，而不是某人是男是女。而在另外一些游戏中，做人妖却往往是情非得已。比如当年宣传铺天盖



从这天开始，主角被困游戏两年时间

地的A3，创建角色的时候就让玩家难以取舍。所有的角色的性别都是固定的，无法选择，当法师就必须是女人，结果同学一把鼻涕一把泪地说：“我就想玩个法师，不是想当人妖。”后来的《地下城勇士》等不少游戏也出现过类似的情况。

人妖文化的产生，可以说和我们社会的文化息息相关，在这个人人戴着面具的网络上，能够拥有一双火眼金睛看到屏幕另一头的“美女”到底长得什么模样，可以说是所有网游玩家都曾经幻想过的吧。SAO在游戏中用一面镜子实现了玩家们这个朴素的梦想，自然让网游老鸟们也不由会心一笑。

没有选择的专家模式

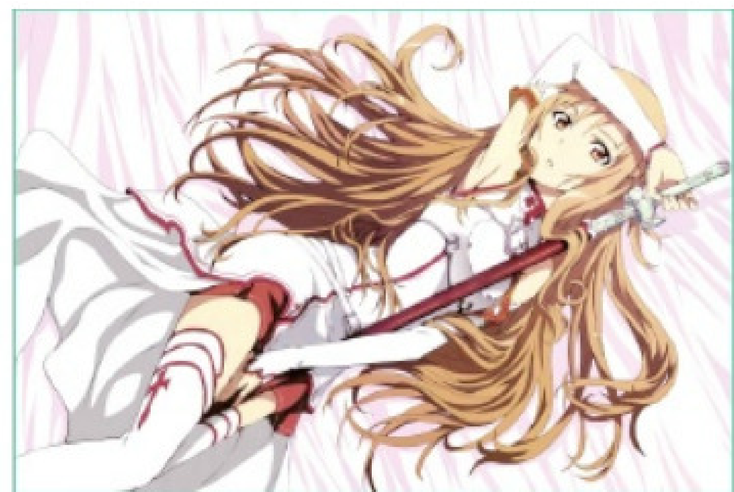
在SAO的故事里一个非常重要的设定就是玩家死后不能复活，而且玩家角色死亡也就意味着玩家本人死亡。面对如此残酷的游戏规则，有人叫苦连天，有人精神崩溃，而我们的男主角倒是很快冷静了下来，接受了这个现实。的确，早在单机游戏的时代，就不断有高手达人在挑战一命通关的极限玩法，这种追求极致刺激的玩法渐渐地变成了一种游戏文化。像在著名《暗黑破坏神》系列游戏里你就可以选择“专家模式”进行游戏，游戏人物的生命只有一条，死后存档便消失。《真三国无双4》也有类似的修罗模式玩法，玩家死后便只能从头开始。但在SAO的世界里，玩家不但只有一条命，而且还和自己本人的生命绑定在一起，这无疑让故事变得更为惊险，游戏中的各种矛盾自然也被最大程度地放大了，因为这款游戏“可不是闹着玩”的了。

在SAO中，恶劣的生存环境让大家互相敌对，自然会有不法者出现，甚至有个杀人公会“棺木微笑”。所以为了解决抢怪的问题，公会对地下城与迷宫进行划分，如故事中军事化组织的“军队”公会就占据着游戏一开始的城市迷宫，后来干脆不攻略游戏转为维护治安了。从这里可以看出，SAO小说里借鉴的网游系统是比较早期可以自由PK的游戏，与之相对应的是一个我们非常熟悉的系统——红名系统。红名是有代价的，死后蹲监狱，装备都掉光，乱杀其它玩家的人会被NPC通缉等等，但就算这样，还是有大批红名爱好者出现。

人们往往从对抗中寻求刺激，如果侥幸生存下来逃过惩罚有时还能产生巨大的成就感，发生在SAO里的事情，无时不在各大网游服务器中上演，甚至更残酷：屠城、虐小号、等尸、欺负新手等等不一而足，什么规矩都是放屁。然后就有公会出来充当保护者，欺行霸市，占坑抢怪，顺我者昌，逆我者亡……现在看来《传奇》真的是“带有黑社会性质的网络游戏”呢。《魔兽世界》实际上也是遵循这种原则，但副本的出现让冲突消失了，公会享受自己的专属副本，不用再抢。不过在部落和联盟都能进入的副本门外经常发生各种悲剧，队伍实力过硬的还能平安度过，如果今天遇上几条疯狗——那么进副本可能比打副本更难。

友情与爱人

除了游戏本身之外，网游玩家们最重视的无疑就是兄弟的情谊了，当然遇到人生的另一半那更是可遇而不可求的美事。在SAO的世界里，男女主角自然是郎才女貌终成眷属，惹得围观群众脸红心跳。不过这样的美事在现实中发生的几率毕竟很小，相比之下，还是混公会的经历更为大多数玩家所熟悉。


这果然是只存在于二次元世界的美少女

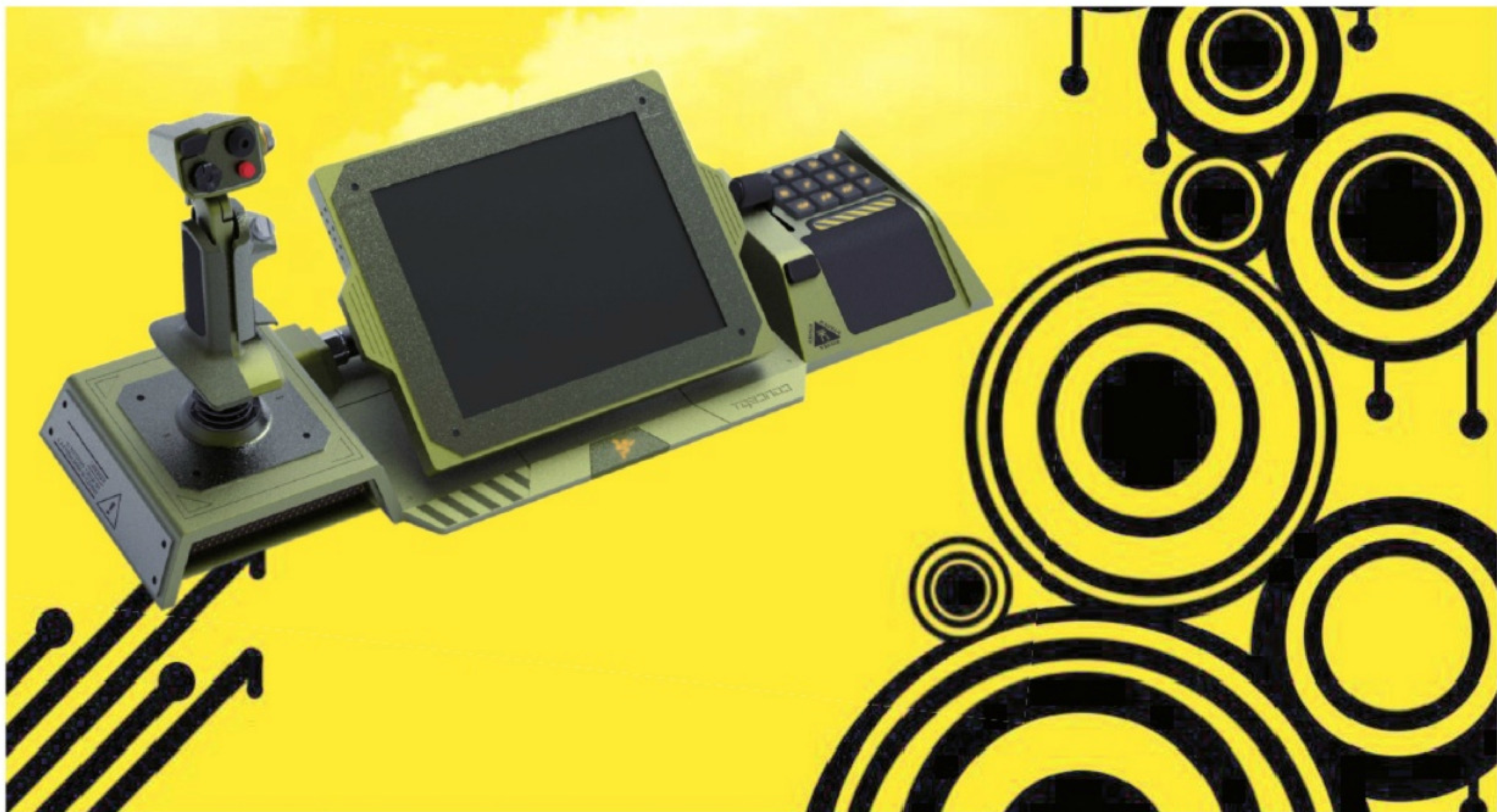
所谓公会，在不少游戏中都是一个很松散的组织。但是随着公会的壮大，玩家渐渐发现自己由“玩游戏”变成了“被游戏玩”。很多人抱怨公会活动已经背离了自己玩游戏的初衷。“下个副本比上班还累”成了经典台词。留下QQ手机保持联络，公会需要随叫随到，时间一长，就有人退出了，有的是因为厌烦了，有的是因为实在是没有时间和精力了，而在这其间往往还夹杂着种种的挖墙脚、打小报告和流言蜚语。从某个角度上看，复杂的人际关系，必然产生复杂的结果，所谓贵圈真乱就是这个意思。公会发展到后来，有些成员之间可能都互相不认识，会产生矛盾也是再正常不过。游戏的规则总是死的，人心才是最为难测的。在SAO的故事中很多人都因权力和物欲而迷失，比如“军队”公会中的牙王，现实世界中迷失的玩家，恐怕不比这个死亡游戏中来得少。有时就算是现实中的同学室友，都可能因为这些虚拟的数据而闹翻，这是多么地可悲。追求虚幻的利益和荣誉，几乎成了某些玩家自我标榜和体现价值的目标，然而玩家一旦从这虚幻的梦境中清醒过来就会发现，游戏中的一切不过都是浮云，而他却失去了最重要的朋友和友情。

一款游戏终将会成为过去，和SAO中的艾恩葛朗特一样崩塌，但SAO中的主角们并没有因为游戏的崩塌而失去一切，而是在游戏中得到了更为珍贵的真挚感情，找到了自己的归宿。Roll装备也好、抢怪也罢，在此只希望大家都能带着谅解和包容去游戏，也许有时候你只能撇嘴苦笑，但珍惜身边的人，享受快乐的游戏时光才是更为重要的。你没有办法改变他人，所以也不要因为他人的恶劣行径而影响了自己的心情。在最后我还想补充的是：沉迷穷三代，网瘾毁一生。网瘾少年桐谷和人（SAO男主角）不吃不喝玩了两年的游戏，虽然网恋成功算是收获吧，不过看着他憔悴的身影，我还是呼吁大家合理安排游戏时间，毕竟身体才是第一位的啊。P


日本官方看准时机适时推出PSP游戏

最容易被忽视的风景
——浅谈MMORPG的UI发展

■ 浙江 木然



提起一个游戏的画面，你会想到什么？栩栩如生的场景设计、美轮美奂的角色造型、华丽无双的技能特效，这些都可以作为标准答案。但是最常见的东西往往最容易被忽略，也许你没有注意到，从你初出茅庐到笑傲江湖的这段历程中，环境变过，角色变过，技能也不知变过了多少回，但唯有一物长伴左右，始终如一。它便是我们的用户界面，简称UI（User Interface）。

UI设计只是一门技术而已吗？不，这是一种艺术，更是一种态度。好的UI，让人心旷神怡，在享受游戏乐趣的同时又增添了方便和情趣；烂的UI，就好像一锅汤里的老鼠屎，或者是诸多老鼠屎中最显眼的那一颗，让你不得不在意，不得不纠结，不得不谴责游戏制作组那丢掉的节操与诚意。这样的例子，相信你已经见到很多，却很少真正细想过，在这习以为常的用户界面背后，究竟隐藏着怎样的历史与文化——这种说法有点言过其实，那么退一步讲，UI设计的本身所蕴含的学问，同样也值得探索。我们今天讨论UI，但又不只是讨论UI，因为它本身属于游戏的一部分，而且处于“牵一发而动全身”的那个关键位置，如果将其与游戏本体分离，势必会使讨论流于片面。细节问题往往决定最后结果，写文章如此，做游戏亦然。

石器时代——我在网上玩泥巴

聊UI，我想先从MUD开始。也许有人会问，MUD能有什么UI？一个窗口，一个输入框，还有一个聊天记录般的信息栏。在这简单得足以构成MUD用户界面甚至是游戏本体的设计背后，还能隐藏什么样的玄虚？从表面上来看，的确是这样，MUD简陋、枯燥、毫无乐趣。如果后来的网游是宴席上的菜肴，那么MUD就像侍者端上的那杯开胃的淡茶，食之无味，弃之可惜。但还是有许多人为它废寝忘食，在一个数据构建的虚拟江湖中横刀挥洒，剑指天下。想要品尝到其中的魔力，对于那些年轻的玩家来说，太难。我有幸赶上MUD衰落前的辉煌，虽不得要领，却也多少能够理解这种文字游戏真正吸引人之所在。在热门美剧《生活大爆炸》第三季第6集中，谢尔顿被上世纪80年代的经典文字游戏吸引，并且称赞它用到了世界上最强大的图像处理器——想象力。这样的评价，不禁使人会心一笑，只不过我的乐呵，一半是因为谢尔顿的幽默，另一半则是因为他



熟悉得令人感动的界面

说出了我心头所想——MUD的乐趣不在屏幕上，而在脑子里。明白这一点，想必任何人都会为之沉迷。

MUD不需要图像引擎，自然也就没了画面上的后顾之忧。我们肉眼所见的其实都是它的UI，甚至于，MUD本身便是UI的化身。所有的游戏内容，包括资源、物品、地域、战斗等，均以文字的形式呈现，剥离图像之后，我们所看到的便是纯粹的信息。这种最原始的表达方式，已经将用户所需的数据直白地陈列在白底黑字或黑底白字的窗口之内，我们要做的，就是以键盘代替鼠标，以想象代替五感，通过文字命令，借由设计者开发的UI向服务器索取反馈数据，同时在脑中形成相应的实况模拟——正所谓UI在眼，而画面在心。善使MUD者，多半有过这种感触。

青铜时代——我是传奇

我有一个观点，那就是图形MUD不能直接划入传统网络游戏的范畴，第一它不伦不类，第二在当时环境下尚未产生真正的“网络游戏”概念。所以我们将其跳过，直接翻到《传奇》这一章。

说到《传奇》，不得不先提一下《暗黑破坏神2》。当初在网吧里把这两个游戏搞混的人不少（当然到后来人人都知道哪个是《传奇》了），原因在于相似的画面以及UI——确切地说，是屏幕下方的“球”。由于战士玩家较多，再加上28级以下血量均以红球显示，所以当时我看到别人玩《传奇》的第一反应就是：哟呵，“暗黑2”又出新资料篇了？再仔细一看，两者在UI上的差别还是很大的。在当时，《传奇》的UI设计称得上是直观与美观的结合，以至于玩家登陆时的开门动画也被人当作了不朽的经典（那种望穿秋水的等待想必老玩家都曾体验过）。纵然许久未曾接触，如今我还是能凭着记忆说出：F9是物品、F10是装备、F11是技能、F12则被很多外挂与辅助工具作为呼出键（这个似乎是后来才有的）。每个窗口的位置、布局、外观、按钮及其功用我至今仍了然于心，不得不感叹这个游戏在我心中的根深蒂固。不说这游戏创造了多少经典，单谈它的UI，就能让我知无不言言无不尽，下面且听我娓娓道来。


老传奇的新姿势


你可以否认，但这毕竟是你我每个人的曾经

先从它的整体布局开始。《传奇》很好地继承了老式ARPG的布局传统，将主要的玩家信息集中于屏幕下方，确定了“左侧血＋魔，中间聊天栏＋药罐，右侧个人数据”的基本格局，简单直观，一目了然。古朴的UI风格与游戏整体偏灰暗的色调搭配得当，极大地减少了突兀的感觉。在物品栏、装备栏和技能栏的外观上也采取了一贯设计，除了位置锁定不能移动和物品栏略显简陋以外，我认为《传奇》的这几个主要窗口堪称教科书般的典范。另外不得不提的一点是，道士技能“心灵启示”原本是一个很不错的设计，它可以在混战中第一时间看清敌我形势从而确定优先击杀目标或救援对象，可是后来这个技能却被逐渐流行开来的“显血外挂”给废了。不得不说，能够看到满屏幕的血条感觉是非常棒也是非常矛盾的——棒的是从今以后再也不用一个一个地刷启示技能就能知道别人有多少血，矛盾的是明知道这样很爽，很给力，却被满屏的血条弄得眼花缭乱，还担心随时被人补刀。人物血条从技能变为外挂又从外挂成为官方UI的历程也反映了今后UI发展的某种趋势，当然这是后话，我们一会儿再说。《传奇》之所以成为经典，可以借用金庸的八个字来概括“重剑无锋，大巧不工”。不用精雕细琢，也能成就一个游戏的长盛不衰，这里面有偶然、也有定数，而我更愿意相信，唯美德（WEMADE Entertainme）当初那仅有的几十位员工之中，肯定有人深谙暴雪开发游戏之精髓，要不然，哪来的这份“暗黑2”的既视感呢？

白银时代——为了部落

当我第一次准备写《魔兽世界》的时候，其实我是犹豫的，因为我觉得对于这个游戏我写不出什么特别不同的东西来。不过后来我慢慢证实《魔兽世界》里确实还有一些不一样的东西可以写，而且大家都觉得很多东西确实值得一书，所以我回去玩了一天的《魔兽世界》，从那以后，我便感受到了一种舒畅。现在我每天都还在玩，在游戏的过程中我也经常去观察它的UI有没有特别的地方，我要让编辑和读者看到，我玩的时候是这个样子，你们玩的时候肯定又是另一个样子。


Tukui是国内外用户数最多的UI插件


我个人最喜欢的ShestakUI

WoW的UI已经被山寨了无数次，所以即使没玩过原作的人也知道，左上角是头像与资源，右上角是（圆形）地图，下方动作条搭配系统菜单，左边再飘个半透明的聊天栏。游戏火了以后，国内厂商开发的MMORPG大多采取了类似的布局，就连血条也清一色地由红转绿。我的观点是，WoW的UI设计精髓乃在动作条：从早期把所有技能拖出来也填不满（除非把各个等级的技能都搬出来）到后来把所有格子调出来都不够用，动作条始终让玩家们或绞尽脑汁、或爆发灵感。自定义快捷键和按


这样的UI给人一种返璞归真的感觉


UI今后发展主要有两种趋势：一是定制化功能越来越强，二是东西越来越少

钮布局使得键位设置从单纯的例行公事上升到了技术乃至艺术的境界，再加上千变万化的宏（Macro）所带来的操作复杂度上的提升，使得竞技场高手们的APM直逼“星际2”或“魔兽3”的职业玩家，也由此诞生了“抽风手”这一称呼。

另外，WoW也开创了网游史上自订UI的先河。自从暴雪“放权于民”后，《魔兽世界》游戏目录下的“Interface”文件夹便成了UI开发者们辛勤耕耘的沃土。整个游戏界面，大到动作条、血条、头像，小到经验条、菜单、字体，均可以根据玩家的需要作出调整。在此基础之上，Tukui、Elvui、Shestakui等优秀UI插件纷纷涌现，在方便玩家的同时，也促进了UI开发的多元化。你甚至可以把游戏界面做成EVA风格，让HP成为你的同步率，让MP成为你的AT力场，如此整个WoW便有了一种驾驶EVA与使徒作战的感觉。你也可以选择将一切简化，去除多余的装饰，达到返璞归真的效果，不仅眼清目爽，还可以极大地减少系统资源的占用。就算你对UI插件不感冒，暴雪官方也允许你解锁头像与聊天窗口，根据个人需要随意拖至你认为最合适的位置。

强大的界面DIY功能，是许多玩家在深入游戏之后发现的又一个惊喜。山民之间互相对比和推荐UI插件，也成为了一种不可多得的社交乐趣。综上所述，我认为UI的高度定制化才是日后的发展趋势，也是一个网游取得成功的必要条件之一——根据客人的口味改进产品，或者为客户提供DIY的平台，这样的厂商才是聪明的厂商，谷歌之所以靠安卓与苹果分庭抗礼，便是这个道理。

黄金时代——来，战个痛快

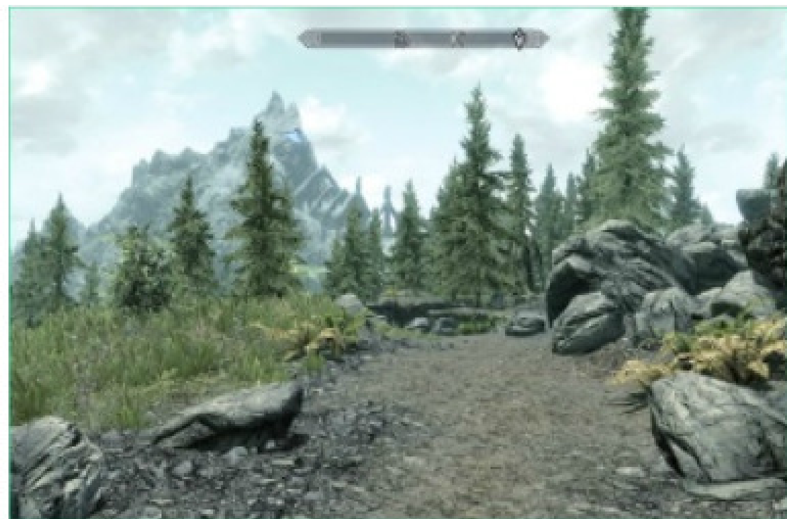
UI的黄金时代并没有来到，所以我将这段文字留给未来。

最近我的很多朋友都在沉迷《上古卷轴5》。就游戏市场的更新频率来说，这应该算是个“老游戏”了。Bethesda显然不像动视那么勤奋，一年一部《使命召唤》准时参加圣诞节大战，而是坚持慢工出细活的原则，每次让玩家等得够久，才拿出一款可以玩上好几个月甚至是几年的大作来。当我看到《上古卷轴5》画面的时候，我先是自问：这游戏的UI呢？难道只有那根简陋的，用来指示东西南北的导向条？HP与MP何在？动作条何在？而我的朋友回答：这样，便已足够。

只凭简单的UI甚至是没有UI也能玩得不亦乐乎，这是《上古卷轴5》给我的感觉。或者说，这个游戏已经优秀到了无需UI的境界，不对，它已经将UI纳入了游戏本身。就如同我在《魔兽世界》中将所有的键位放满又故意隐藏动作条一样，不是自显高端，而是力求简洁。当玩家完全融入游戏或者游戏对现实的模拟达到了一定程度之后，哪怕是一管血，一个字都是多余。如果我发动攻击，那么这次攻击造成的效果就可以从敌人的反应中得出；如果我受了伤，那么受伤的严重与否将会明显地影响游戏人物的身体机能（屏幕泛红模糊或者反应变得迟钝）；玩家之间的交流可以用声音代替；地域之间的变换也可以通过更加直观的地貌风景或者是路牌地标呈现；至于背包中的物品，可以参考育碧在Wii U上发布的恐怖生存游戏《僵尸U》——既然你要一个背包，那我就给你一个背包，只要按下背包按钮，你的角色便会蹲下查看背包，同时背包中的物品将会以分屏的方式显现在你的面前，而且请记住，在这个时候，你是可以被攻击的。

这样的想法有些疯狂，但是在不久之后的未来，它或许真的会出现在某个厂商旗下的网游里。而且我们所使用的游戏设备，也有可能从单纯的显示器＋主机变成了VR眼镜——想想就觉得Cool。摆脱缚手缚脚的手柄、键盘和鼠标，用肢体动作或意念控制游戏角色。在那时，你将看不到任何UI的踪迹，因为它们早已被整合到游戏画面中去了。与MUD时代截然相反，UI的黄金时代，应是彻底的“去UI化”，你所需要的信息，全部被塞进超级引擎所渲染的精致模型之下，看得到，摸得着。你所要做的，便是放开手脚，豪情满怀地对这个没有UI的世界大吼：来，战个痛快！


《激战2》的UI也采取了较为简约的布局


干净，纯粹，《上古卷轴5》的UI设计给人的感觉是“就是应该这样”

结语

我曾经喜欢过iOS，因为它的用户体验非常给力；后来我爱上了安卓，因为它强大的定制功能实在是每个DIY爱好者的福音；目前我钟情于WP8，省吃俭用只为购置一台诺基亚翻身之作LUMIA920，因为它看似简朴的瓷砖功能实则蕴含了很大的学问。这般经历，竟与我所概括的UI发展史意外地相似。总之手机也好，网游也罢，关注UI的设计，是一种严谨的表现。而现如今的市场，手机厂商拼配置，游戏厂商拼画面，这种舍本逐末的做法，无异于军备竞赛，劳民伤财，最终只会造成行业的混乱。不如转而将资源投入其他方面，专注细节的修缮与内涵的堆砌，如此方能形成良好的竞争氛围。空口白话，口说无凭，所以我决定花钱买台920，表示一下对诺基亚的支持吧。P

鬼话钟馗（http://ghzk.fly99.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	众游城科技
运营公司	飞扬天下
版本号	1.0.0.564
游戏体验	索然无味



2D玄幻类回合制网游，游戏画面并不算出众，2D背景画面还算不错，细节较为丰富，颜色搭配也很协调，感觉较为素雅，比较大的问题是背景画面较为死板，大部分场景都是固定不动的，只有偶尔几片花花草草在晃动，给人死气沉沉的感觉。此外角色服饰的配色大都很鲜艳，这就造成了角色显得较为突兀，和背景画面融合较差。游戏的画面特效表现较差，比如玩家角色还没走到建筑物后边的时候就会变成半透明的状态，而在战斗时也没有什么粒子光影效果，只是干巴巴地你来我往互殴，没有火爆的感觉。游戏背景音乐较为不错，曲目多，各音乐的特色也较为突出，不过大部分音乐都较为舒缓，缺乏一些激情，也许玩回合制游戏就是享受这种慢节奏的感觉吧。游戏的任务系统并无新意，当然回合制游戏也很难在任务形式上有什么重大突破。任务中夹杂了大量鬼怪情节，但更多的感觉像是《聊斋志异》的故事堆砌，而且虽然游戏名字中带钟馗，但据说他在任务中占的戏份并不多，所以实在不知游戏名字取得有何含义。总体而言游戏并没有什么特色，只是一款规规矩矩的回合制游戏，而且还有点套壳的感觉。

麻辣江湖（http://mj.xoyo.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	金山软件
运营公司	金山软件
版本号	0.066
游戏体验	普普通通



3D玄幻类网游，游戏在画面的表现上还是相当不错的，景物和建筑等大都造型夸张颜色艳丽，角色外形的Q版风格体现得也很到位，整体看上去很协调。画面细节略微差了一点，尤其是地面景物，如果以顶视角来看，花花草草全成了一张张薄纸，稀稀拉拉地排布着，表现不够丰富。游戏整体界面布局合理，字体大小和颜色也比较合适，看着比较舒服，各个功能界面也不错。背景音乐轻快，曲目较多，衔接也很好。音效算不错，只是缺乏变化，怪物的惨叫也诡异了些，但总体而言还是有诚意的。角色移动和战斗非常流畅，各种姿势动作、技能施放、怪物反应都很到位。虽然初期战斗效果略显简单，但感觉特效应用还算不错，可以期待后期的表现。任务系统较为平庸，对话、采集、打怪，偶尔有个变身换装任务，总体而言没有什么特色，只是为了任务而任务。游戏并没有什么创新功能，很平常的Q版MMORPG，而且自由度也成问题，地图上很多场景根本无法到达，与现在日趋流行的无限探索、随处可去的理念格格不入。游戏虽然画面不错，但玩法不足。游戏的不少收费时装较为现代，比如豹纹比基尼等，和游戏风格不太搭调，略感难以接受。

热血轩辕（http://rxxy.zy528.com/）

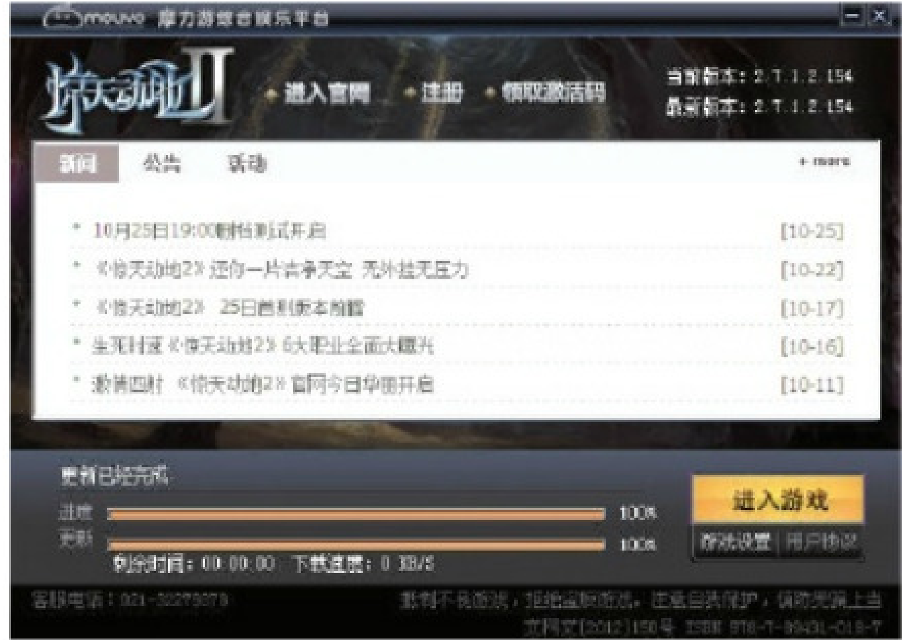


游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	智艺网络
运营公司	智艺网络
版本号	00.06.07.00
游戏体验	浪费时间



2.5D玄幻类网游，基本来说是个烂游戏，画面烂暂且不说，在技术和设计上也“傻缺”。Launcher程序启动速度奇慢，比直接执行Client程序还慢。如果是用Launcher程序进入游戏，那么登录界面的按钮就像密保卡一样，鼠标挪上去就消失，移走又出现，用Client程序进入却没事，不知道是什么“高科技”。另外在登录界面上（背景里和皮影一样移动的两只白鹤就不说了）有“使用YY账号登入”的按钮，但是没有后退按钮，一旦点了这个按钮再想以正常方式登录就只有重启游戏。在创建角色界面（角色模型粗糙简陋也不说了），当选择发型和脸型时，角色模型就进入一种奇特的“建模”状态（这得多低级……），此外也没有旋转以及缩放按钮。进入游戏后，会有较低概率触发多首背景音乐同响状态，只能靠重启游戏解决，游戏背景用的是一张无比粗糙的图片，真的粗糙到你难以忍受。聊天频道一直刷屏说某人得到什么紫装了某人杀掉某个Boss了，但怎么看都像是托的表演或是系统的聊天机器人。再往后还有大量匪夷所思诡异之极令人啼笑皆非的地方，篇幅限制到此为止。

惊天动地2（http://jtdd2.moliyo.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	摩力游
运营公司	摩力游
版本号	2.7.1.2.154
游戏体验	浪费时间



3D玄幻类网游，游戏画面略显阴暗，背景画面和模型都比较粗犷，缺少精细感，在角色形象上表现尤为明显。比如角色模型锯齿明显、贴图简单，拉近看角色的面孔透着僵硬，甚至能明显看到模型和贴图的拼接痕迹，在狂风暴雪中新手女性角色上穿小可爱下穿超短裙，实在透露出几分诡异，不过粗糙的角色在粗犷的背景环境下倒也没有违和感了。角色的移动较为流畅，除了女性角色的臀部扭动稍微夸张了点之外，从移动和战斗动作的流畅性上来说游戏都表现良好，战斗效果较为华丽，光影效果也不错，但高级特效应用较少，在使用一些群攻技能时表现得尤为明显。比较奇特的是游戏的某些单体技能无需选定目标也可释放，只要方向对一样可以命中，倒是符合某些动作网游“无锁定”的特色。游戏的卡顿现象较为严重，特别是在自动寻路时的表现尤为突出，不知道是不是服务器的问题，当然本身游戏的自动寻路就相当糟糕——角色会不停地停止、前进、转向，再加上卡顿，这就显得非常闹心了。游戏没有野外场景，所有任务、打怪全都是在副本里完成。经常有任务要求杀光全副本的怪，不杀完最终Boss不出现，也不能退出副本，任务记录也是语焉不详，对于新手玩家来说着实麻烦。





游戏类型	主视角射击
目前状态	内测
制作公司	腾讯游戏
运营公司	腾讯游戏
版本号	1.1.1.41
游戏体验	比较不错

枪神纪（http://tps.qq.com/）





3D主视角射击类网游，游戏对于职业的设计相当奇特，应当说，FPS类网游一般都没什么职业区分，端起枪打就是了，区别无非就是换枪换载具。但在本作中，职业划分相当细致，多达9种，狙击、医疗、机枪、双枪等等，甚至还有能隐身的双刀刺客——当然每个职业都有自己独特的技能，可以说这种职业细分算是个相当不错的玩法，难点在于如何将这9个职业的平衡性做好，目前看玩家的抱怨还是很多的。游戏画面相当出色，在最高效果下，场景、建模、特效、贴图、光影，基本没有太多可以挑剔的地方，细节部分也非常完善。音乐和音效也很不错。可以说游戏在硬件上比较优秀（要求的电脑配置自然也不低），但战斗方面只能说是一般，一是游戏的战斗节奏太快（有时候快到战斗时间比重生时间还短），但子弹的初始数量似乎又有点少，经常在打得酣畅淋漓的时候发现没子弹（因为节奏快玩家很难关注子弹数量），想去补给点时往往被别人干掉，二是在击中敌人时会冒出伤害数字，看着挺爽但实际上分散了玩家注意力，玩家往往下意识地去看打掉了对方多少血而忽视了瞄准问题。

月评：网游里的托儿和机器人

■北京 键盘

很早前，我对网游里托儿的印象还停留在台服玩“魔兽”的金团那会儿，总有几个和团长关系不错的人把拍卖价格托起来，不过痕迹很明显，坑的也不多，一笑而过。后来接触了一些网页游戏，经常被一些人民币玩家虐得死去活来，当时也没起疑，一是因为有钱有闲的大财主掏个几万块的确能创造“我命由我不由天”的神话；二是受制于当时的技术限制，那时的网页游戏很少能看到对方的装备情况，只知道敌人很强，但具体虚实完全无从判断；三是大部分非人民币玩家逆来顺受惯了，反正是个人民币玩家都把自己捏扁搓圆，还在乎什么虐多虐少呢？随着技术的发展，玩家间越来越透明，于是一些人民币玩家先起了疑心：我都投入这么多钱了，为什么还打不过？他们本身就是金字塔尖端的一批玩家，很容易就能进行比较。他们经过认真观察对比之后终于发现，某些超强玩家的角色装备或者其属性，都是不可能通过正常途径达到的——这还算是比较靠谱的托儿，有些游戏开服3天就有满级满装备满精炼各种满值的玩家。大家恍然大悟，原来这些都是GM的小号，或者干脆就是专门的托儿号，作用自然就是让玩家看到差距，“比学赶帮超”，最后达到花钱的目的。遇到一些守规矩的托儿还好，每天上线只是孔雀开屏几小时，臭贫几句，然后就“深藏功与名”地下线了。遇到不规矩的，每天的工作就是按照姓氏笔画顺序把服务器里的玩家挨个虐一遍，无论人民币还是非人民币玩家都叫苦不迭哀号遍野，最终只会导致游戏的玩家越来越少。

除了托儿还有机器人，有一次我被一个“有趣的”弹出广告吸引，进入了一个完全无趣的页游世界，从我进入到退出游戏的4个小时里，系统一直在不停地刷屏，内容就是“XXX玩家进入了游戏”，系统伪装得还挺像，没有重复名字，有男有女，但问题是1秒钟进1个玩家持续4小时，如此有规律给谁说也不信啊。随后发现，这些假玩家很多居然真的会在游戏里出现，“它们”会假装在组队界面里等待招募，会假装在主城里跑来跑去，会假装在市场里叫卖，会假装在初级区域里打怪，会假装互相PK，总之他们会假装做所有的事，只是为了显示服务器的人气旺盛，甚至在一些玩家数量较少的服务器，机器人还会承担起成为玩家敌人的重任，当然实力会非常弱。有时候看着这些辈分一样的机器人（不少游戏的机器人名字都会包含一个固定字或词）窜来窜去也是件挺有意思的事。

无论托儿也好机器人也罢，前者吸引玩家花钱让玩家有升级的动力，后者给玩家以服务器人满为患人声鼎沸的错觉，在游戏初期都能起到积极意义，但到了游戏后期玩家数量降低到一个临界值后，托儿和机器人的存在就只会加速游戏的灭亡，前者往往会演变成难以控制，后者只会更让服务器显得鬼气森森。P



星海争雄，雨神登基
2012《星际争霸Ⅱ》世界锦标赛亚洲区总决赛报道

■晶合实验室 digmouse

2012年10月初秋的上海已经开始有些凉意，但对于全中国乃至亚洲的《星际争霸Ⅱ》玩家来说，10月13～14日的世博园是不可错过的焦点。暴雪覆盖全年大型电子竞技系列赛事《星际争霸Ⅱ》世界锦标赛亚洲区总决赛（2012 World Championship Series Asia Finals）在这里举行。

亚洲总决赛汇集了从亚洲5个国家和地区预选赛与锦标赛杀出重围的32名选手，包括10名中国选手，10名韩国选手，9名中华台北选手和3名来自东南亚地区的选手。

前瞻：中国对抗韩国

众所周知，韩国“星际2”的职业化程度、顶尖选手的数量和水平在全世界范围内都处于绝对的领先地位，此次来到上海参赛的10名韩国选手中竟然有7名神族选手，另外3席被虫族占据，曾经一度被称为“第四种族”的韩国人族竟然全军覆没，不禁令人唏嘘。

余下的参赛选手中，中华台北地区仅有久经沙场并曾斩获多个国际大赛名次的Sen拥有强大的实力，余下加上3名东南亚选手大多业余，很难想象他们能给韩国以及中国职业选手带来多大的威胁。所以，亚洲总决赛的焦点理所当然地落在了中韩对抗这个跨越项目和时空的主题上来。

“星际”时代末年，全世界能与韩国选手在世界舞台上掰手腕的就只有中国选手，2006年和2008年WCG世界总决赛Legend（LX）与LoveTT的四强，2007年Sky梦碎三冠的同时，很多人也忘记了PJ在《星际争霸》决赛中如何让韩国天王Stork惊出一身冷汗。

到了“星际2”时代，中国选手也曾在抗韩舞台上让世界刮目相看，StarsWar6预选赛LoveTT、LoveCD、xiaoT等中国神族连斩包括“金银大魔王”Nestea+Mvp在内的一票韩国和欧美顶尖选手，与当时仍在巅峰的“神族总统”MC会师线下决赛，创造了4神包揽4强的奇观，再到2011年末的WCG世界总决赛，MacSed在16强让Mvp惊出一身冷汗，XiGua决赛再遇Mvp败下阵来也算虽败犹荣。尽管进入2012年，欧美地区“星际2”的快速崛起涌现出了Stephano、Scarlett、Naniwa这样能与顶尖韩国选手一较高下的新



亚洲总决赛场馆外景


主舞台近景

锐力量，但在WCS亚洲总决赛，世界的目光都在关注神秘的中国选手能够带来怎么样的表现。

首日综述：中韩对抗，中国神族全面落败

亚洲总决赛参赛的神族选手多达15名，虫族选手也有13人之多，曾经不可一世的人族继续着世界大赛的低迷表现，仅有4人，因此PvP和PvZ也成为了主旋律。

揭幕战就是一场中韩PvP对抗，WCS韩国区冠军Creator对阵中国区杀出的新人小将Ash。必须说，Ash这两局比赛体现出的自信和攻击性值得赞赏，但关键时刻的操作失误葬送了他2次果断的前压，Code S神族Creator稳健的打法和心理素质的确高人一等。而在比赛区进行的副舞台另外两场中韩对抗中，两位经验更丰富的中国神族Jim和MacSed也未能带来惊喜，分别负于新科GSL冠军Seed和久经沙场的PartinG。Jim用最擅长的炮台Rush在Seed身上拿下一分，但没有人想到的是，这是整个WCS亚洲总决赛中国选手在韩国人身上拿到的唯一一分，因为在胜者组第一轮所有的中韩对抗中，加上负于Squirtle的XluoS，中国选手全部败下阵来。

来到上海的其他非中韩选手又是什么样呢？举一个例子吧，主舞台第二场较量在中国区冠军Comm和因中华台北第9名wiNs退役而递补前来的业余选手SKTB之间展开，在双方的第二局中不知是不小心还是太过紧张，SKTB甚至在锻炉开矿时用水晶挡住了自己放下基地的位置，如此业余的错误，Comm轻取他也不是什么奇怪的事情了。

唯一的亮点的确来自“亚洲非韩第一人”Sen。半个主场作战的他，在主舞台的第3场比赛中2：1战胜韩国区第10名Miya，爆出一个不大不小的冷门，这更让韩国人族粉丝对Miya愤恨不已，正是他在韩国区加赛中击败人族最后希望Polt晋级上海，如果不是ZvT，Miya是根本不可能拿下这张门票的。

进入更加残酷的胜者组第二轮和败者组，非韩选手也完全没有爆出任何冷门，进入第二轮的唯一人族选手Infi可以说是丑陋地输给了PvT大师Liquid`HerO（以下称为大Hero，与小Hero也就是CJ_herO区分开来），Comm在自己最不擅长的ZvZ中负于RorO，XY被Sen踢入败者组，F91毫无悬念地被“大雨神”Rain击败。

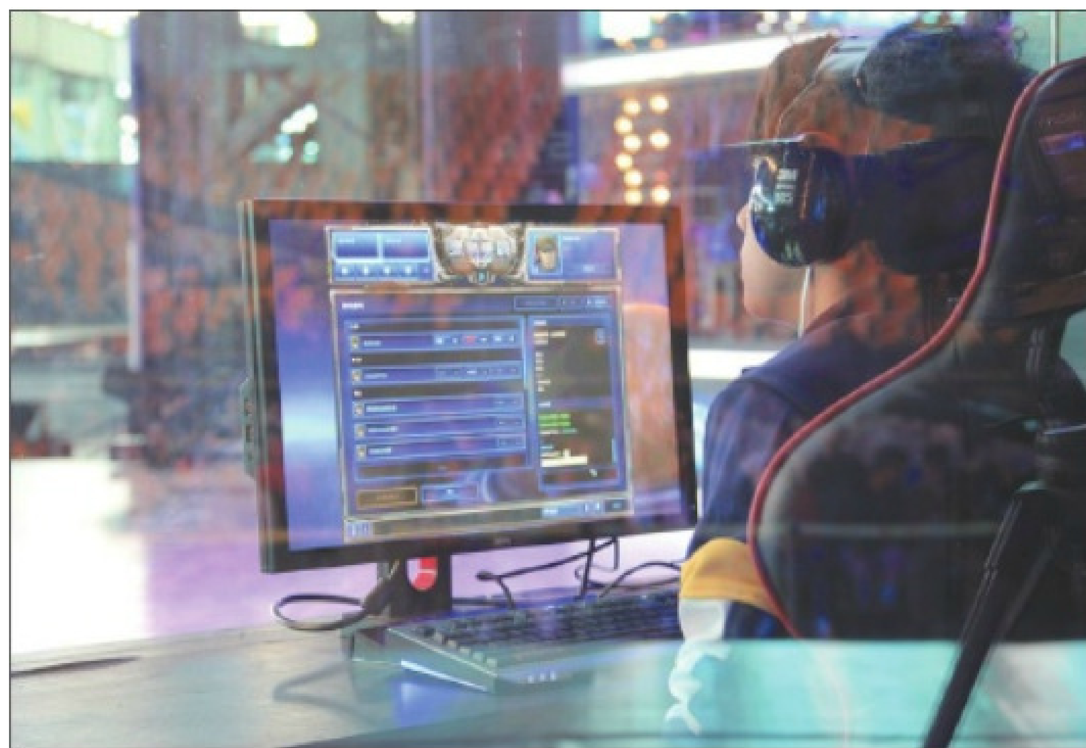


陪伴Miya来到上海的SlayerS教练Cella，但没过几天他的战队便宣布解散

在所有人命悬一线的败者组，残酷的同室操戈随即开始，首轮Ash和Jim就不幸相遇，另一边中华台北更是上演了两场内战，刚刚淘汰Ash的Jim立刻再次碰上同胞XY，这次运气就不站在他这边了。被Toodming送入败者组的Top负于MacSed让中国军团再损一将，而老兵F91被Slam淘汰也是个不小的冷门。



揭幕战登场的韩国冠军CreatorPrime



揭幕战开始前的Ash



Toodming在中国区杀出重围



担任英文解说的Artosis和Grubby

中国军团的“内斗”止步于Infi和XluoS的较量，仍然在为WCG“魔兽3”项目准备的Infi遗憾出局。随着主舞台上Toodming被Rain轻松击败，首日结束后，中国选手仅有XY、Top、XluoS、Comm和Toodming仍然留在败者组。

次日："大雨神"登基

在来到上海之前，KeSPA银河舰队SK Telecom T1（SKT1）的神族选手Rain因在GSL和OSL中的神奇表现，成为了刚刚转型"星际2"不久的前"星际"选手中的领军人物，虽然在来到上海前Rain刚刚负于大魔王Mvp，一月三冠（GSL、WCS、OSL）的梦想是不可能实现了，但不可否认他仍然是WCS亚洲总决赛的最大夺冠热门。

第二日败者组的乱战中，非韩选手正在一个个地离开大舞台。揭幕战XY两盘在优势下错失机会，被状态低迷的Squirtle逆转，这原本是中国选手击败韩国人的最好机会，可以说这两局比赛呈现出的是中韩选手最大的差异：心理素质与战场判断力。Top在副舞台被前一轮刚刚淘汰了队友前辈F91的中华台北选手Slam送了一个2：0的光头出局，Creator面对另一位中国神族毫不手软地2：0淘汰XluoS，在胜者组第一轮曾让Toodming惊出一身冷汗的Fly被Curious击败，随后"Code S看门大爷"Curious淘汰掉入败者组的Toodming，至此中国选手全部出局，无一人进入胜者组4强或败者组第6轮获得世界总决赛门票。

海峡两岸中国人唯一的希望再次落在了Sen的肩膀上，身为中华台北冠军的他在主舞台上迎战韩国区冠军Creator，即将失去所有主场选手（Toodming当时在副舞台就要被Curious淘汰）的中国现场观众将所有的欢呼与掌声送给了这位中国"星际"的老朋友，每次Sen的成功防守与进攻都会引发现场观众的疯狂欢呼，第二局战至40分钟，云之国度整张地图被采干，Sen依靠大量感染+大龙的后期终极部队让Creator的多次进攻无功而返，最终利用感染+蟑螂的多线骚扰拆光了Creator所有的建筑将其击败。但常年在水平较低的TeSL中征战明显让Sen的战术体系与世界脱节，面对Creator第三局标准的15分钟3矿一波，过慢的科技进度让Sen根本无法招架败下阵来。至此，亚洲总决赛的8强已经被韩国选手占据，也意味着6个晋级世界总决赛的名额将全部由韩国选手获得。

决定出线名额的败者组第5轮中KeSPA选手RorO继续着自己从WCS韩国区到GSL第4赛季的强势表现，将GSL Code S卫冕冠军Seed斩于马下，由于已经直接晋级世界总决赛的韩国区冠军Creator在另一个半区被Curious击败，这意味着Seed晋级的希望已经破灭，而Curious和RorO没有让韩国6神族出线的景象成真。

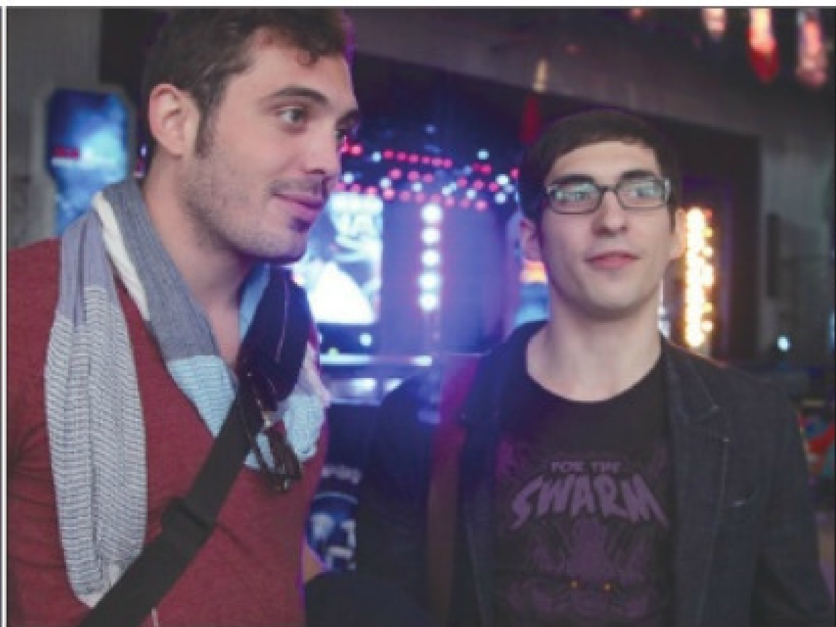
胜者组以逸待劳的4位韩国神族终于在第二天的下午开始了他们的最终旅程。原本PvP并不稳健的大Hero有些令人意外地战胜PartinG率先进入4强，大雨神Rain则在下半区完成了对小Hero独力在ProLeague淘汰SKT1的复仇。

最后的4强被PvP包场（RorO和Curious被PartinG和小Hero淘汰），而大雨神Rain在赛前并不为人看好的PvP却让现场和网络上的所有观众折服，不论是前期追猎对拼精妙的操作还是中后期巨像部队的牵扯都让人看到了和以往完全不同的PvP，在与大Hero的比赛中Rain稳健的打法和分兵牵制让大Hero无暇分身，而在最终决赛面对连续作战疲惫不堪的PartinG他仍然没有丝毫懈怠，两盘闪现追猎的精妙牵扯操作让PartinG只能接受为豆子帮战队Startale再收一亚的苦涩现实，赛前的预言终于成真，没有在GSL上圆梦的大雨神在上海拿到了他的第一个个人赛冠军。



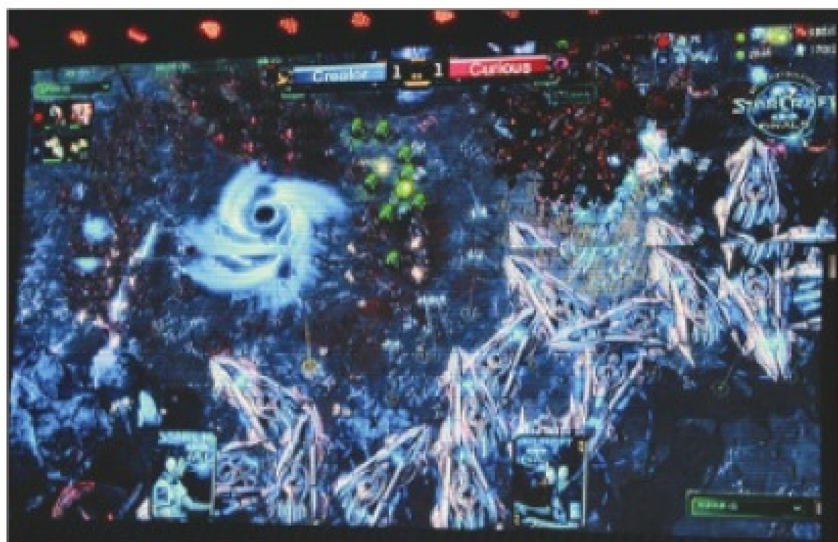
8位出征世界总决赛的亚洲选手


有不少外国观众赶到现场观战



正在接受我们采访的外国观众


主舞台的夜景和场下为数众多的观众



Creator与Sen第二盘大战的决战瞬间



GSL冠军Seed折戟8强


Comm和Sen是中国人最后的希望

复盘：中国星际惨败背后的反思

大雨神的夺冠的确令人振奋，意味着韩国“星际2”的新生力量终于开始在顶级舞台上证明自己。但对中国“星际”玩家、选手和从业人员来说，WCS亚洲总决赛的失败是惨痛的。

为什么是“惨痛”？自2010年“星际2”Beta开始就有非常多的前中国“星际”和“魔兽3”选手开始涉足这款游戏，到2010年7月的正式发行，再到2011年3月国服的正式开启，中国“星际2”并没有落在世界后面多远。

我们曾经有过Loner在2010年BlizzCon憾负当时的顶级神族Genius获得亚军的巅峰时刻，有过StarsWar6、WCG世界总决赛上让世界刮目相看的表现，LoveTT和xiaoT等人在PvZ中对闪现追猎的使用曾让全世界眼前一亮并加以吸收和学习。为什么一年过去，中国与韩国星际的实力差距会被拉大到如此不堪的地步？退一万步说，和中华台北地区比呢？数据的比较，深深地刺痛了我们。

在和韩国选手的对抗中，中国选手的大比分是难以入目的0：12，小分则是略好一点但同样悲惨的1：24，这唯一的小分便是前文所言Jim用炮台Rush从Seed身上拿到的。而中华台北选手呢？大比分1：9至少有一场胜利，Sen用他的表现证明自己是当之无愧的亚洲非韩第一人，是可以在GSL Code A以上联赛中生存的世界一流选手，而5：19的小分中，除了Sen 2：1战胜Miya，1：2负于Creator，AK在PvZ中从世界顶级PvZ选手大Hero身上拿走一分，中华台北亚军Fly更是险些让GSL Code S选手Curious阴沟翻船，1：2的比分根本无法反映当时场上的紧张局势，若不是Fly经验和判断力的不足，Curious恐怕真的要爆冷出局。相较之下中国选手在与韩国人的比赛中畏首畏尾，Infi、XY、Toodming都曾在拥有优势的情况下断送好局，和中华台北选手的敢打敢拼形成鲜明对比。

究其原因，就不得不和中国“星际2”的现状联系起来，缺乏群众基础意味着新鲜血液难以补充，打了2年那些熟悉的面孔仍然活跃在每一个比赛的大舞台上，从WCS中国区出线的新人Top和Ash在WCS亚洲表现平平，包括他们在内，所有的中国选手在与顶尖对手对抗时暴露出的经验不足、不冷静与不果断显示他们仍然需要更多赛事的锤炼，但国内大型赛事的缺乏、职业战队投入的缺乏让我们的职业选手大多只能选择天梯练习，缺少韩国式战队训练环境的独自练习很难真正地拓展眼界，而因为成本和签证等现实问题又使得他们难以出国参加更多的欧美韩国大赛，这种对内对外交流的双重缺失，让中国的“星际2”选手处于一种巧妇难为无米之炊的困境，加之“星际2”在草根玩家中人气的低迷，其他更轻松和简单的竞技游戏对传统电子竞技项目市场的冲击，用“内外交困”来形容如今的中国“星际2”，并不过分。

在读者看到这篇文章的时候，于11月17～18日在上海举行的BWC世界总决赛应该刚刚落下帷幕，笔者不是预言家，无从得知这个世界冠军的头衔花落谁家，希望中国唯一的参赛选手Comm能够从亚洲总决赛的失败中站起来，而中华台北冠军Sen将在NASL两届四强之后再次登上国际大赛的舞台。《大众软件》也将奔赴上海带来现场报道。



大雨神在决赛的对战房中



Rain职业生涯的第一个个人大赛冠军


PartinG得知自己在中国有很多粉丝之后入乡随俗向中国玩家致意


颁奖典礼后Sen合着音乐跳起了《江南Style》



暴雪娱乐大中华区经理戴锦和为Rain颁奖


左图： Liquid`HerO梦碎四强但他还将来到上海争夺最高荣誉

右图： Comm在世界总决赛需要再次证明自己

Joker: 我们的官方论坛“大软地盘”一向是个欢乐的地方，各色的朋友来来往往，互相交流。不过有人的地方就有江湖，这不，在软盘这位朋友的笔下，论坛化身软盘城，各位朋友化身江湖豪侠，一起谱成了这一篇《软盘群侠传》。如果你也对这个“江湖”感兴趣的话，就来http://www.popsoft.com.cn/bbs吧，我相信你会喜欢这儿的。



软盘群侠传（上）

■软盘说书人 醉倚斜栏

开篇 忆旧游梅开几度 溯前尘梦隔三生

“白鸥问我泊孤舟，是身留？是心留？心若留时，何事锁眉头？

风拍小帘灯晕舞，对闲影，冷清清，忆旧游。

旧游旧游今在否？花外楼，柳下舟。梦也梦也，梦不到、寒水空流。

漠漠黄云，湿透木绵裘。都道无人愁似我，今夜雪，有梅花，似我愁。”

说书人一拍醒木：列位看官，这一曲乃是宋代词人蒋捷的《梅花引》，堪称柔肠百转，欲说还休，权作定场。今儿咱这书，便说一出《软盘群侠传》。

有道是：说不尽江湖儿女情仇老，道不明武林恩怨是非多，这《软盘群侠传》中所述一番番武林传奇，当真是荡气回肠、激情四射……这位看官问了：“群侠传”啥的俺们见得多了，快玩坏了都；这“软盘”又是个啥？

诸位看官稍安勿躁，听俺慢慢道来。说起这“软盘”，那可真是非同小可。所谓时势造英雄，当时风云际会，人才辈出，开疆拓土，大软国好生兴旺，眼见疆土便伸展至西域秘境“爱惕海”。谁料这“爱惕海”却着实凶险得紧，浪急风高，深不可测；其中更有奇鳞异兽，时时兴风作浪，擅入者动辄便要落个尸骨无存。便说那一年,那大软国矢志开通西域，看看云和山的彼端究竟是何等别样风景，于是在这爱惕海上苦心经营百余年，花费人力物力无数，终于在无边荒漠中打通四百条“游溪”，沟通湖海，过滤水流，填海造田，在爱惕海边建起一座城池。此城建来历经多少艰辛磨难，着实得来不易；国人但望能永保这根基之地，皆称此地为“大软地盘”，是以此城便叫了“软盘城”。

话不絮烦，这“软盘城”自建成以来，一向便名侠辈出，传奇无数。如今让我便给列位看官慢慢道来。

第一回 别师门师兄徒牵挂 闯江湖旖岚入软盘

黄沙漫漫，一骑西来。古道西风瘦马，马上客身形单薄，黑纱蒙面，背后斜背一口长剑。一人一马缓缓行来，夕阳如血，长长的影子甚显落寞。时值三月，本应是莺飞草长的阳春时节，但长河落日，戈壁风沙，竟不曾觉得一丝暖意。独行客忽然勒马，瘦马轻嘶一声，不安地站了下来。朔风忽起，卷起阵阵黄沙。稍倾，独行客忽然冷笑一声道：“别藏了，现身吧！”

只有风声。

独行客哼了一声，翻身下马，长剑已呛然在手，一步步逼向丈外一棵枯死的老树。“我数到三出手，且看是我的剑快还是你的身法快。一……二……”老树枯槁的树干中突然传出一声轻笑：“啊呦，旖岚师妹不是来真的吧？”啵的一声，一整片树皮裂了开来，一个青衣身影弹射而出，一闪之间竟上了独行客的瘦马。马上青衣男子哈哈一笑，“师妹，还是我的身法快吧？”独行客旖岚撮起两指放入口中，吹出一声口哨。瘦马一声长嘶，蓦然扬起前蹄，人立而起。青衣男子猝不及防，竟从马上一头栽了下来；刚想撑起身子，一口寒光耀目的长剑已指在他的喉间。

“还是我的剑快。”旖岚冷冷地道。



“是，是，还是师妹的剑快。”青衣男子陪笑道，“在下心服了，好师妹，可让我起来说话吧？”

旖岚哼了一声，手腕一振，长剑攸然归鞘。“你又跟着我干什么？”

青衣男子站起身来，笑道：“那你却又跑这么远干什么？”

“不用你管！”旖岚怒道，“师父都不来管我，要你多事？”

青衣男子笑道：“师父他老人家虽放你游历江湖，心中却着实也是老大不放心的……”

“‘也是’？”旖岚斜睨着他，“便是还有人不放心了？”

青衣男子脸上微微一红，“师妹，江湖风波险恶……”

“不劳挂心！”旖岚身形一晃，人已上马，呼哨一声，瘦马四蹄扬开，绝尘而去。

“师妹……师妹！”青衣男子急叫两声，眼前只剩了腾起的烟尘。他愣了半晌，轻轻叹了口气，身形急起，向烟尘起处急追而去。

落日余晖之下，一座古城隐隐在望。高耸的城楼上，四个硕大的金字熠熠流光——“大软地盘”。

第二回 闯城门肉总管存私 寻客栈双生子带路

话说独行客旖岚游历江湖，路经“软盘城”，见天色已晚，更不思量，策马便进。此刻酉时已至，一弯新月隐隐露出头来。守门兵士正待关城门，忽见一人一马闯将进来，喝道：“何方人士？挂名牌新手区登记！”那旖岚本无江湖阅历，听兵士叫得无礼，怒道：“什么名牌？本姑娘的剑便是名牌！”说着便欲拔剑。兵士身后一名满脸虬髯的缁衣人怒喝道：“敢情是来踹盘子的！拿下！”

兵士呼应一声，挺矛正待上前，忽听一个慢悠悠的声音道：“慢来，慢来……陆总捕莫急。”

只见门洞里晃出一个衣饰华贵的白胖子，眯着眼睛打量旖岚一番，微微笑道：“‘修合剑’……好，果然是名牌，‘修合恒久远，一剑永流传’……”

旖岚一愣，“你说什么？”

胖子大笑，道：“没什么，没什么……姑娘请入城。”

旖岚再不多言，收剑打马，从那胖子身边飞驰而过。胖子忽又想起什么，冲旖岚背影喊道：“姑娘！要住店去城南‘水仙居’找华掌柜！”

守门兵士眼巴巴望着缁衣人；那缁衣人“陆总捕”咳了几声，悄声对胖子耳语道：“肉总管，这……这怕不妥吧？‘新手登记’不是您定的规矩吗？”

胖子瞪他一眼，道：“有何不妥？一人一马一剑还是一姑娘，还怕她能怎地？……再说规矩这东西嘛，该紧时便紧些，该松时也不妨松些；既是我等来定，时不时变变改改才好，不然城中众人怎会时时孝敬我等？”

陆总捕恍然道：“肉总管高，实在是高！”

胖子笑眯眯转身而去，曼声道：“不过如今我正休四个月大假，刚才那事我可不知道啊！”

陆总捕瞬间石化于当处。

肉总管悠哉地晃进一道僻静小巷，心中暗忖：“那山中老人如何竟放个菜鸟弟子下山，如此鲁莽，那‘修合剑’岂可轻易出鞘？……嗯，且引她去华掌柜那里，给那母夜叉寻些麻烦才好，让她再老是追着我讨酒钱！”想到得意处，不觉仰天大笑。

却说旖岚入得城来，见软盘城里华灯初上，人影婆娑，倒也并不冷清。旖岚人地两生，原也是想找个客栈先歇歇脚；想起适才那胖子说到“城南水仙居”，便一边策马缓行，一边寻思找个人问路。

正行间忽见路边蹲着两个童子，都是两肘撑膝，双手托腮，姿势一模一样，煞是有趣。旖岚观之可亲，不禁跳下马来，向那二人走去。

待离得近了，灯火下看得分明，却原来那二人连面容身量都是一般无二，竟是一对双胞胎弟兄。

旖岚更觉有趣，走至二人面前左右端详，笑道：“喂，两位小兄弟，你们可是双生弟兄？”

两个孩子一起望向旖岚，左边的道：“我不认识你。”右边的道：“不和你说话。”

旖岚忍不住扑哧一笑，道：“我叫旖岚，这便认识了吧？你们叫什么？”

两个孩子对望一眼，左边的说道：“我是一九。”右边的说道：“我是八九。”

旖岚笑道：“这名字倒好记。你们干嘛蹲在这里发呆？”

两个孩子同时叹了口气，一九道：“我们很累。”八九道：“真是无聊。”

旖岚心中暗笑，又道：“好吧，我们既已认识了，也说话了，姐姐打问一声：城南‘水仙居’怎么走？”

一九道：“水仙居好找。”八九道：“今晚很热闹。”

旖岚奇道：“怎么回事？”

一九道：“水仙居摆宴席。”八九道：“画姐姐过生

日。”

旖岚道：“是水仙居华掌柜过生日？”

一九道：“有人叫她掌柜。”八九道：“我们叫她画姐。”

旖岚点点头道：“你们怎么不去？”

两个孩子一起挠头，一九道：“想礼物。”八九道：“很纠结。”

旖岚忍不住笑出声来，说道：“莫再想了，你们只管带姐姐去，礼物都包在姐姐身上！”

两个孩子眼前一亮，一九道：“是真的？”八九道：“不许赖！”

旖岚点头笑道：“是真的，绝不赖。”

两个孩子跳起身来，一九道：“我带你去！”八九道：“快跟我来！”

旖岚向那匹瘦马打个唿哨，便跟着一九、八九说笑着去了。

瘦马逡巡着跟在身后，月影灯华中马腹下依稀闪过一条黑影。

第三回　酒鬼射虎示警肉总管　后叔嚼舌醋挑魔都仙

回头且说肉总管放了旖岚入城，又故意指水仙居去处，谋划着给华掌柜添乱。正想到得意处，不觉仰天大笑；却听头上一个含混的声音打了个嗝道：“凶险啊，凶险！”

肉总管一愣：“酒鬼！”忽见身旁屋顶上垂下两条满是破洞的裤腿，正自迎风招展。肉总管脸上变色，左右看看，急急跃上了屋顶。只见屋顶上一个瘦小枯干的黑衣汉子，鹑衣百结，斜躺在那里；一手曲肘支头，一手举着个硕大的酒葫芦，一口口灌着。

肉总管踢了那人一脚，小声道：“‘宿醉酒鬼子夜出’，这还不到初更，你却跑出来做甚？让那抠门鬼华掌柜看见，岂不又要来讨酒钱？”

酒鬼子夜呵呵笑道：“你我虽……虽是‘酒肉不分家’，但亲兄弟也，也要明算账……这冤有头，债有主，华掌柜讨酒债也只……只是找你，关我甚事？”

肉总管唾道：“你这酒鬼上次骗得我好惨！我如今哪里有银子给她？只好躲着她些先。”说罢跃上另一边屋顶，悄声道：“非常时期，逃债要紧……我要BIU——了，你万万不可再来找我。”

酒鬼子夜忽道：“你方才放……放了‘修合’门人入城？”

肉总管一愣，道：“是又怎样？”

酒鬼子夜打个酒嗝，也斜着醉眼瞪他道：“几个？”

“什么几个？便只一个姑娘。”

酒鬼子夜摇了摇头，忽道：“射个虎，如，如何？”



肉总管忙不迭摇头，“你那谜语我猜不出，也再不与你赌酒钱了。”

酒鬼摇头道：“这个虎好射，也，也不赌酒钱；只猜方才……是几个人入城。”说罢挑出拇指指向自己：“酒鬼，喝醉，扶着树。”

肉总管沉吟半晌，变色道：“TWO（吐）！……两个？！”

酒鬼子夜呵呵一笑，挑起小指指向肉总管：“肉棒，喝醉，抱着树。”

肉总管脸上惊疑不定，“这……这是什么？”

酒鬼子夜比出两指道：“耶，TWO（也吐）！”说罢一头栽倒，鼾声大作。

肉总管心中暗暗吃惊，待要细问时，却见那酒鬼已酣然睡去，心知不到子夜时分绝不会醒；一时无计，只得忙折回城门处查问。

刚转过街角，忽听一个清脆的女子声音骂道：“骗子！你这大骗子！当我是好欺的么？”

肉总管因欠华掌柜酒账，这些日子被华掌柜追得紧，已成惊弓之鸟；听得依稀好似华掌柜声音，心头大震；“七步赶蝉”绝顶轻功一展，飞蹿至暗处窥察。心道：“难道被她看到我了？哎呀，这死酒鬼着实害人！”却见那边厢一个身形干瘦的黑衣中年男子抱头从巷子前蹿过，身法高低摇摆，甚是诡异，口中大呼：“梦珂姑娘，你怎可如此对我？我可是一片好心哪！”身后袖箭、梅花镖、飞蝗石……无数暗器擦身飞过。

肉总管心头一宽，“原来是‘毒嘴仙’后叔……这损人不利己的缺德鬼却如何又去招惹了‘魔都仙’梦珂？”

却听不远处梦珂恨声骂道：“好心你个头！别教我逮到，剖出来看看！”

后叔闪身笑道：“姑娘还是剖出柔剑公子的心来看看的好。今日华掌柜生辰，信不信他送的寿礼便与你那‘天下独一’的影珊石佩一般无二？”

梦珂骂声蓦地一顿，满天暗器也突然有了间隙。后叔趁机身形疾起，落入一角屋檐，嘻嘻笑道：“我本将心对明月……梦珂姑娘，‘多情索，松风剑’，好自为之吧！”一晃不见了踪影。

红影一闪，“魔都仙”梦珂掠了过来，在檐下呆立半晌，喃喃道：“多情索，松风剑：风难知，情易变……哼，以为我好在乎么？”

这魔都仙梦珂乃是软盘城魔都分舵舵主，肉总管与她本是熟识；也耳闻她与“柔剑公子”松松轶事颇多。只是梦珂从来嘴硬，恼将起来便“满天花雨”招呼，等闲却也招惹不起。此时肉总管眼见月光下梦珂双肩微耸，似有悲泣之状，心下暗自好笑；却也不便现身招呼。

却听魔都仙跺脚道：“便去水仙居看看！就不信松松还会送旁人影珊石佩！”说罢飞身去了。

第四回　游软盘旖岚路遇通天晓 贺芳辰搏虎勇捉玲珑猫

且说旖岚跟着一九、八九往水仙居去，见软盘城里虽屋舍简单，却随处可见新草茵茵，绿柳依依，与来时路上大漠风沙的苍凉景致颇有不同。向一九、八九问起，两人你一嘴我一嘴地谈说，才知软盘城东去百里，有一"爱惕海"，四面支流众多，地下更是暗流汹涌。软盘城属地也有很多或明或暗走势不定的"游溪"，所以土地润泽，万物滋长。

所谓'地杰人灵'，软盘城既当此得天独厚之地，自来便不乏奇侠异客。据传软盘城初建之时便有所谓"三绝""四圣""七贤""十长老"等二十四位高人。旖岚不免问起是哪些前辈，但百余年人世沧桑变幻，一九、八九年纪尚小，却也不甚了然。

说话间穿过几条弄巷，眼前豁然开朗，现出一片宽整的街市来。街上花灯四放，甚是热闹。正有三人结伴从旖岚等身旁走过，一个身材敦实的青年公子道："看来给画婶庆生的人物不少啊！"

他身旁走着一人，膀大腰圆，身躯肥壮，粗声道："那是当然，画姐威名远扬，今儿这好日子，又有酒喝，又有肉吃，又有热闹瞧……画姐豪爽，说不定还能领个大红包，谁不想来？"

青年公子道："非也，非也！贾菲兄弟怎可如此直白？你正该减肥了。你看咱白飞大姐，心里一样惦记着吃喝玩闹领红包，脸上却是何等庄贞贤淑？"

另一边有个身披藕色纱衣，脚步轻灵的女子笑骂道："阿福又来耍嘴，老娘懒得理你！我倒想着今儿画画一高兴，喝上两盅，说不定又能放歌一曲。"

青年公子阿福道："差矣，差矣！画婶便不高兴，不喝两盅，难道就不能放歌一曲？"



肥汉贾菲拍手道："如此说来，那纳兰公子是一定会来的了！"

纱衣女子白飞掩口笑道："莫提纳兰，莫提纳兰……福公子心中不受用！"

阿福咳了两声道："胡说，胡说！我有什么不受用？重、柔、怒、狂四剑公子向来齐名，那纳兰云溪虽自夸'怒剑无双'，难道我这'重剑'便……"

正说间，只听街头銮铃急响，蹄声杂沓。旖岚侧身望去，见是一匹通体乌黑的高头大马飞驰而至；马上一条赤膊大汉，身上肌肉虬结，端坐马背如半截生铁塔相似，正自纵声大笑。

阿福眼前一亮，大声叫道："搏虎兄！少见少见！所为何来？"

马上大汉神情得意之极，大笑道："俺前日在须弥岭捉了一只七尾玲珑猫，来给画画做贺礼，她定要爱死了！哈哈！"

贾菲奇道："搏虎兄怎么去博了只猫来？这猫很好吃吗？"

搏虎怒道："七尾玲珑猫岂是盘中之物？"左臂忽伸，从背上摘下一只宝箱，一按机簧，宝箱"啪"地弹开，露出一只银笼来。月色灯华下，但见笼中蜷着一只灵兽，通身流光溢彩；尾分七色，不时萦绕变幻。旁观众人无不惊叹。

那搏虎得意非凡，大声笑道："等闲老虎算得什么？此乃天地灵物，搏一搏才更显我搏虎威名！哎呀，我真是太帅了！"

白飞忽道："搏虎你去了须弥岭？可见到细思禅师么？"

搏虎把头摇得拨浪鼓相似，"哪里见得到他去？真见了他怕就捉不得玲珑猫了。"说着催马叫道："走了，走了！俺要看画画见了玲珑猫如何高兴去！哈哈！"一阵风般去了。

背后阿福大叫道："搏虎兄慢来！你当天黑我就看不见你右臂上的伤吗？捉只小猫断条胳膊，我带你去找敏感神医，药费八折！"口中叫着，和贾菲、白飞一齐追去。

旖岚看得出神，却见一九、八九两个不停嘻嘻而笑，不禁问道："你们笑什么？"

八九一起指向阿福的背影，一九笑道："他们骗了他。"八九道："他还不知道。"

旖岚问道："他是谁啊？"

一九道："他是'通天晓'小福。"八九道："也叫'万事通'大能。"说着又一起咯咯笑了起来。

旖岚听不明白，摇摇头道："走吧，咱们快去看看……那只玲珑猫真好看！"

第五回　群豪聚水楼阿福索宝 双月寻白鹤松松遭灾

话说旖岚等来到水仙居，见好高一座酒楼，早已贺客盈门，人声鼎沸。只见小福纵身跃上楼前一座高台，朗声道："诸位，诸位……静了，静了！"人声稍息，小福清了清嗓子道："今日寿星画婶还在闺阁梳妆，凤驾未起；小生全权代理收礼事务。各位的贺礼都先交上来吧！"

那搏虎早已到了，怒道："老子的贺礼只给画画看！"

小福道："搏虎兄身上的这只七尾玲珑猫，我们却先见过了，麻烦搏虎兄换只秃尾坷垃狗来。"搏虎一愣，众人轰然大笑。

人群中一个锦衣公子柔声笑道："搏虎哥哥今日捉了这七尾玲珑猫咪来，画姐的'万猫园'可就算是实至名归啦。"

白飞缩肩笑道："一听柔公子说话心里就痒痒……却不知柔剑公子送什么礼物来？"

台上小福也怪声喝道："兀那多情娘子松松！你捉得什么奇猫异狗来，给我等见识见识！"

锦衣公子松松轻声笑道："我可是好人，低碳环保，不伤生灵……你们这群不解风情的糙汉如何猜得到我带了什么礼物？"

众人嘘声中，却听一个声音幽幽叹道："多情索，松风

剑，情难知，风易变……如何猜得到？”

松松一愣，晃眼间只见一条绯红色身影从人群外一闪而过。

松松大急，左手急挥，一条五色长索飞出十丈外，陡然绷直；松松身随索起，口中急叫：“梦珂！等……”却不知怎地突然“噗通”一声，一头栽进池塘中。

众人正诧异间，忽闻远处传来一声叹息：“你又来追我做什么？还假装摔在池塘里，引我心疼……”

松松从池中冒出头来，急道：“梦珂妹子！我是好人，不是假装！”

远处那声音更行更远，曼声道：“唉，我就总是心软……是心软……心软……软，你若是真心……是真心……真心……心，我只在魔都等你……都等你……等你……你……”

众人惊佩不已；小福喝彩道：“好个魔都仙！绝世回声，纯人工，绝无半点天然成分！”

突闻空中传来一声鹤唳，众人抬头望时，见一头黑鹤从月盘间哀哀飞过。紧接着衣袂带风，酒楼两侧屋顶上各多了一条人影，衣袂飘飘，背插双钩。

小福拱手道：“‘大漠沙如雪，燕山月似钩。’原来是燕山月影峰‘寒池双月’伉俪双侠到了，幸会，幸会！两位可是来给画婶贺寿的？”

西首黑衣男子哼了一声道：“圆月路过。”

东首白衣女子柳眉倒竖，双手叉腰，骂道：“是哪个天杀的没事儿干扔绳子玩，把我问月仙子的白鹤套走了？”

众人一愣，却听池塘里鹤鸣哀哀，松松正从多情索上解下一只白鹤来，期期艾艾地道：“失误……失误……我是好人，不是故意的。”

问月仙子怒道：“还我白鹤来！”飞身而下，双钩在手，扑向松松。

正当此际，陡然间水楼中红光耀目，异香扑鼻，隐隐一阵玄音妙乐，一个清脆豪迈的声音喝道：“谁敢在我华舞戈的地盘上撒野？”

第六回　魅影夺双钩华掌柜出手　闻歌挥巨剑怒公子现身

水楼下群豪登时精神一振，潮水般彩声大作——“画婶！”“画姐！”“画画！”“画女神！”“画百合！”……

旖岚才知是传说中的华掌柜现身，忙定睛看时，但见一个影子如烟似幻，从水楼中飞逸而出，与问月仙子的白色身影在半空交错而过；只听问月仙子惊叫一声，突然直坠地上，脸色惨白，颤声道：“你……”

再看时，却见对面依依细柳上已多了一人，身形娇小，凤帔红裳，面目却瞧不清楚。风拂细柳，此人身形随柳枝轻摇微曳，竟似毫无重量一般。

却听一声轻叹，两把弯钩从树上坠了下来，那人谓然道：“可惜，可惜……怎么又是个伪妹子？唉……”接着曼声唱道：“没那么简单/就能找到/聊得来的伴……总是不安/只好强悍/谁谋杀了我的浪漫……想爱不是那么容易/每个人都有他的脾气……”

旖岚正自奇怪，却听旁边有人痛心疾首地小声嘟囔道：“形象形象！画姐你注意点形象啊——”旖岚转头看去，见是一个葛衣青年，一张国字脸竟然方方正正如一块砖头相似，新奇之下不免多看了几眼。那人正自捶胸顿足，忽见旖岚盯着他看个不休，怒道：“瞧啥？没见过帅哥么？”旖岚一愣，摇头道：“脸这么方的帅哥，确是没见过……”那人大怒：“你这人好没见识！俺这怎能是方脸？明明是方头！‘降魔卫道绝情手’方头，你没听见过么？”

旖岚在一旁与这方头拌嘴；周遭群豪忽听华掌柜放歌，轰然鼓噪起来，彩声、掌声、口哨声潮水一般。贾菲悄声对白飞道：“画姐这一唱，纳兰公子就要现身啦！”

那边厢问月仙子只一错身间护体双钩便莫名其妙被夺，心下已自怯了；咬牙跺脚道：“圆圆！你就站在那里看这许多人欺负我？！”

圆月正待说话，忽听远处一声长啸，一个清越的声音隐隐传来：“知我者谓我心忧，不知我者谓我何求……画姐，画姐啊！”那人身形好快，只一转瞬间，声音已到水楼近前。贾菲手肘一碰白飞，笑道：“如何？‘怒剑公子’到了！”

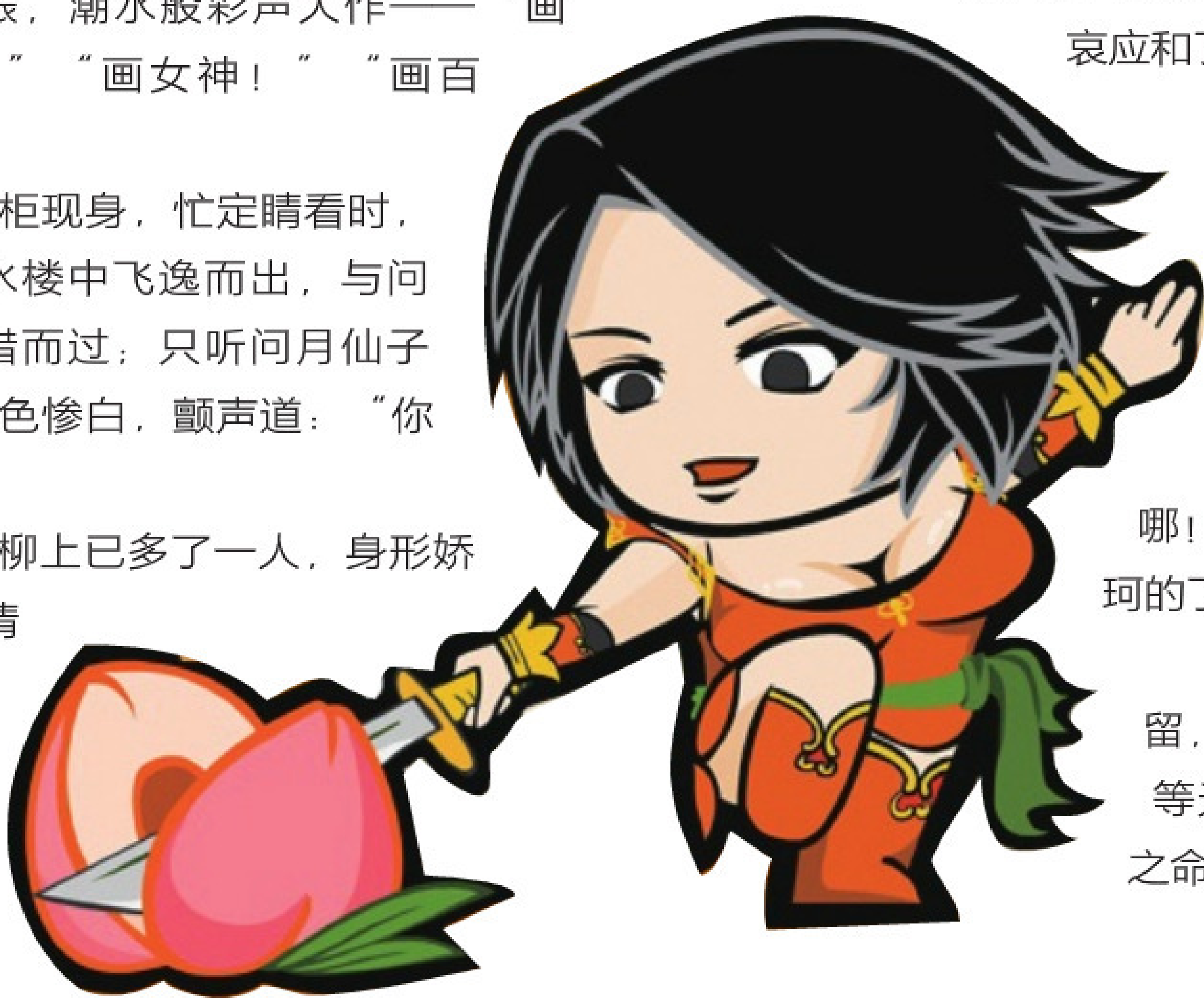
月光下只见寒光一闪，一柄巨剑裂空而至，直劈圆月头顶；那清越的声音冷冷道：“竟敢站在‘水仙居’楼顶，找死！”

圆月大骇，想抽钩格架已自不及，身形急仰，力贯足底，身子向后激射而出，堪堪躲过这千钧一击。“怒剑”纳兰用力过猛，收势不住，一剑竟斩在水楼顶之上，只听“咔嚓”一声巨响，纳兰怒道：“你妹的！又砍歪了！”

纳兰拔剑还待追击，那边华掌柜叫道：“纳兰，莫急动手！”

微一迟疑，空中一声鹤唳，圆月的黑鹤直扑下来，长喙直取纳兰双目；圆月飞退丈许，刚刚站定，呼哨一声，那黑鹤陡然一个翻转，振翅飞高，发出几声清厉的啾鸣。

此时松松早已从水池中跃出，手中兀自抓着问月的白鹤。那白鹤听到黑鹤的叫声，双翅急拍，哀哀应和了几声。



松松看看问月，小心翼翼道：“这位仙姑，你的鹤……”

问月跺脚怒道：“我想要你的命！”

松松仰头怆然道：“天哪！怎么总是我？我的命已经是梦珂的了呀！”

圆月见此情景，知道不能久留，朗声叫道：“华掌柜，请恕我等无礼，我二人受家师冰河上人之命，有要事相告！”

林晓在线



林晓：时间这个概念，其本质到底是什么呢？有人说它其实是空间的投射，有人说是我们体内细胞新陈代谢的节奏，有人说是万物生长的律动。小孩子觉得时间漫长，怎么都等不到下课；大人们却觉得时间转瞬即逝，才一眨眼的功夫，身边的毛头小伙子就已经结婚生子。其实时间它并没有改变，依然老老实实一格格在钟表盘上走动着。

唯一改变的是我们，是我们的身体和思想，是我们的感知和情感。

珍惜所有，就在现在。

2012·林晓的微博收藏（部分）

@慢生活幽默：【光棍节，你准备好了吗？】上联：去年光棍，今年光棍，明年好像还是光棍 下联：同事有主，同学有主，同龄似乎全都有主 横批：我是单身！00后开始恋爱了，90后开始离婚了，而80后还是单身，是你想不明白还是社会变化太快。今日提醒：光棍节倒计时大约9天。



林晓语：光棍节是21世纪中国学生最好的创意之一，饱含中式冷幽默和自嘲精神，十年之后必定流行全球。

@路过银河：有一天我会老去，在时光里，带着我那些没讲完的故事。晚安。2011.11摄于北京朝阳门。



林晓语：我和你们，我亲爱的读者在一起，我会忘记，我将老去。

@爱探险的刘思园：大象，大象，你的鼻子怎么那么长！小爷们第一眼看到这个柿子，愣了，然后看了看自己的……



林晓语：儿童的想象力，告诉我，生活中的趣味无处不在。

@汉莎航空：#糖果从天而降#久等了！万圣节粉丝大赏来啦！太阳星系巧克力！



林晓语：谁舍得把地球含在嘴里，太美丽精巧的创意！打开思路，设计自己的独特，希望给大家启发！



@时间地点人物志：2012年10月29日，纽约，桑迪飓风。

林晓语：大自然的威力，请敬畏！

@DOTA游戏联盟：【SKY获WCG中国区War3项目冠军】他是SKY@李晓峰，他是中国电子竞技的旗帜人物，他获得了WCG2005、2006世界魔兽总冠军，他是卫冕WCG魔兽争霸项目的世界第一人。如今，他获得WCG2012中国区War3项目的冠军，将再次出征WCG2012世界总决赛！恭喜天王中国区夺冠，预祝今年WCG世界总决赛夺冠圆梦补憾！



林晓语：我努力，我付出，我得到！胜利者的自信与轻松，自有感染人的魅力。

快评



看到这期新闻说HTC发布了Windows Phone 8手机，好像两个新品已经在台湾发售了！ **网友WP熊麻吉**

Joker：从新Windows Phone 8发布到现在11月初已经两个月的时间了，诺基亚和HTC如此吊人胃口实在是太不厚道了！你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143；也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。



大软微博话题

#大软话题#虽然如今360与百度的混战已经逐渐走向了低潮期，但搜索引擎——这个互联网服务业界永远不会降温的技术发展主题在波澜不惊的水面下依然涌动着激烈的暗流。时值年末，各大服务商纷纷开始了新一轮技术积累，预备在来年正式展开混战。关于这场战争你了解多少？对未来的搜索引擎您有那些期待？

本期应用话题：#大软话题#虽然如今360与百度的混战已经逐渐走向了低潮期，但搜索引擎——这个互联网服务业界永远不会降温的技术发展主题在波澜不惊的水面下依然涌动着激烈的暗流。时值年末，各大服务商纷纷开始了新一轮技术积累，预备在来年正式展开混战。关于这场战争你了解多少？对未来的搜索引擎您有那些期待？

文奇：搜索引擎的未来我不知道，但是现在，中国怎样才能有一个平静无广告的搜索引擎？

世界：读心……好可怕！// **Sting：**最理想的情况当然是未来的搜索引擎变成巨型智能机器人，可以根据语义语音图义直接提供解决问题的服务（手势、表情、读心……那是远景）。这样你就可以将所有不爽的事情外包给搜索引擎，彻底变成一名死宅。

甲骨文：这几天谷歌被封杀，只能用百度，说实话，百度其它产品还都凑合，搜索功能是我用过的最垃圾的互联网服务之一。

张琦：期待无广告，广告太坑爹了，特别是百（防和谐）度，广告贼多，还是Google好！



JYZHUO：生活习惯可能导致百度还是中国大陆的霸主……但是因为某些原因(你懂的)肯定会有用户流失，再比语音图片搜索之类的，百度被爆成渣啊……靠用户活不久！

德国间谍伊里奇：稍微懂点电脑常识的似乎都不太爱用360，而不少电脑弹什么就点什么的人往往就安装了360浏览器。为了保险起见，有这玩艺儿的还是卸了吧。

被包养的世界：自从Google无法使用之后就转战bing了。

温良灿：可能只有360能跟百度抗衡，未来Google也许会回来。

Ironjoker：只知道有一天，360的搜索不再只有谷歌和百度了。那是我便知道他们必有一战，谷歌在推出大陆市场之后，百度一家独大，360或许可以压制他一下。不然百度就开始变成下一个腾讯了……

纵天尘：选择多了总是有好处的，我就经常用bing搜到百度不让搜，谷歌会断开的信息。

大众软件果然棒：各大搜索引擎的纷争表面上看是技术之争，实际上是用户之争。在技术层面，保证用户能够快速高效地找到搜索结果是基础条件，只有满足了这一基础的厂商才有资格加入搜索引擎的战争。至于未来的格局将会如何，那句“内事不决问百度，外事不决问Google”的俗语可能还真说中了。

本期游戏话题：#大软话题#又快到12月的年终盘点之时，英国的“人民游戏奖”将金色的摇杆颁给了《上古卷轴V》，而且是超过150万张投票的结果……什么，你不知道金摇杆奖？也不怪你，毕竟游戏界既没有诺贝尔也没有奥斯卡。您对游戏的评奖有关注么？您知道有哪些较为著名的游戏奖项呢？你对游戏评奖有着怎样的见解呢？

文奇：好不好不是我们所能评论的，只有亲自玩过，让人有感触的游戏才是真的好游戏。

张无爱：好评的游戏未必适合你，但是差评的游戏一般不适合你。

王侨：“血湿”可是超给力的，不仅考验操作，更考验勇气与智慧！**//放肆了那个青春：**游戏奖？！《血狮》最佳坑爹奖……

玩家：话说“上古5”主机版操作做的那么差，这是讽刺么……



胡明明：惭愧惭愧啊，游戏颁奖真心不太了解，真正知道的就是大软每年一度的读者投票了，笑……

鈤鲸篚眯矽汼：IGN年度奖，Gamespot年度奖，互动艺术与科学学院，日本文化厅大赏差不多这些吧。

JayPanda：听说去年鹰头马被煮了…… **//Ironjoker：**游戏业也有奖的？除了鹰头马还有什么啊？

王侨：除了几个电子竞技的比赛啥都不知道，好惭愧啊！

德国间谍伊里奇：自从“老滚5”上市到现在快一年的时间，差不多我每个礼拜都会去地下城打一打，能坚持这么长时间的游戏貌似只有“大菠萝2”了。

Anthorty：独立游戏什么奖，大软上说了！

可爱的我父我主：人多力量大？《坦克世界》轰下金摇杆奖最佳网游。

珠晶：LOL分别于2010年、2011年世界最大流行电玩奖项庆典之一的“金摇杆奖”（GoldenJoystickAwards）颁奖庆典上，连续两年获得“年度最佳网络游戏”称号。并在2011年与2012年相继获得中国游戏视频盛典“最佳游戏宣传奖”、金翎奖“玩家最期待的网络游戏”、GameSpy玩家投票“2011年度多人竞技游戏”等大奖。

大众软件果然棒：从某种意义上看，金摇杆奖确实是“人民游戏奖”，它与美国影视界的“人民选择奖”一样，由群众一票一票选出来，确实公平。但是这样的“海选”对玩家是否有很大的意义？“砖家叫兽”向来是被调侃的对象，但是对于已成为产业的电子游戏而言，树立起学院艺术的标杆终归是有必要的。

编辑部的故事

■晶合实验室 suns



软盘杀人事件

■软粉Kimo

一日清晨，阿凯正在看电视，忽然,脑后一阵巨痛，倒了下去……

经鉴定，死者被钝器击伤致死，只一击，颅骨碎裂……

而嫌疑人有3个：

1.**Joker(邻居,一位花匠兼果农)：**案发当时我一个人在后院砌墙，因为我家的葡萄藤下总长紫罗兰，所以我要砌一道墙，把紫罗兰种到别处。后来我听到一声惨叫就跑了过去。

2.**牛肉(同事)：**案发当时我在看电视,可以复述内容。

3.**ROLL(邻居)：**案发当时我在图书馆看书。

4.牛肉复述了当时及过后30分钟的电视内容。

三人均有动机，是谁杀的呢?

s12j：我觉得是牛肉，复述内容代表不了什么。可能作案的时候会事先准备好，设定电脑录制作案这段时间的电视内容。这样可以作案后回去复习。而且，复述内容这点很可疑。如果牛肉看的是电视剧，内容还好复述，譬如，“王大娘揭露了真相，其实张小三是刘美丽同父异母的哥哥。刘美丽还在娘胎里的时候就被母亲带着远走他方，后来随继父搬运工刘老四姓刘。与此同时，另一边张小三的父亲人称张总，正在和其美艳小秘书刘美丽进行着激烈的床上大战。”但由于案发时间是在清晨，这个点儿看电视的通常都是看早间新闻之类。新闻内容很杂，从国内到国外，从高官到普通老百姓。从民生到科技等等。如果牛肉真能复述下来，那绝对是下了一番功夫的。

kingv3000：一旦你排除了所有不可能的事实外，那么剩下的，不管多么不可思议，那就是事实的真相。

1号的作案手法最困难，做农活的可留下的线索最多。如果有问题，到案发现场和叙述地点查看就能很清楚的知道。他的不在场证明很好验证。

3号的不在场证明在公共场合也很好证明。

2号的证词不管看似有多么完美，也不能作为案发时不在场的证明。

所以，牛肉(同事)嫌疑最大。

随后，某位大叔开始跳奇怪的舞蹈，做沉睡状开始真正的推理……

勾画：利用排除法，首先容易想到的是牛肉，杀死阿凯然后看了30分钟电视，所以可以复述电视内容。可是，Joker听到死者大声叫喊，接着就跑了进来，所以，牛肉没有时间在案发现场看电视。其次，ROLL在图书馆，属于公共场所，可以证明的人很多。再次，颅骨碎裂会发出惨叫么？所以，凶手只有一个，就是Joker！凶器就是砖头！

Joker：最近在盘子里又开始流行这种推理游戏，大家都在里面角色扮演得不亦乐乎。但是，为什么我每次都是被“黑”的对象呢！这不科学！我只是一个秉性纯良的路人甲！

《逆战》微博活动获奖名单

《逆战》是由琳琅天上工作室开发、腾讯游戏运营的网络游戏。游戏采用第一人称射击形式表现，后又推出机甲模式，确定了以机甲模式为核心的“近未来”风格特色。《大众软件》和腾讯游戏联合推出的《逆战》不限号测试微博有奖活动推出后得到了超过1万人次的转播和评论。我们在其中根据玩家留言写下的游戏感想，选出了特等奖与纪念奖的参与读者。

获奖名单如下：

特等奖，奖品为技嘉970A-DS3 AMD主板。

获奖读者：诺静安（@guccigirl）

特等奖获奖留言：

作为一个女玩家，从玩CF过渡到现在玩《逆战》，对《逆战》的地图很快能够适应！在众多FPS游戏中，《逆战》之所以吸引我是因为它游戏模式多，游戏画面精致，细节处理很到位，每次角色装备武器之后的动作也会展示出来，所谓细节决定成败，祝《逆战》人气满满。

纪念奖，奖品为200Q币。

获奖读者：陈姝竹（@shuzhu220）

Black冰-TOP妖娆（@i123415）

山野莽夫（@nmggzw）

朝三暮四郎（@a245647845）

天宇凌空（@tianyu__lingkong）

Mr____张小伟（@xiao________xu）

叶振（@yezhen0406）

落雨（@wings6）

嘴角最后1丝微笑（@SHUTIAO1314）





热门游戏TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	NBA2K13	2403
2	火炬之光2	2334
3	无主之地2	2316
4	极品飞车——最高通缉	2261
5	仙剑奇侠传五	2190
6	FIFA13	2078
7	三国志12	2063
8	职业进化足球2013	2059
9	热血无赖	1935
10	荣誉勋章——战士	1882

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年11月

编辑点评：这一代的NBA2K13采用了改进后的物理引擎，传球和投篮力学运动模拟也有所改进。游戏与美国篮球协会合作，收录了众星云集的2012年美国“梦十队”及1992年“梦一队”。即时解说系统制作得更加真实完美，给予玩家在电视机前观看实况直播的感觉，游戏一经推出便获得了极大的关注度。

《大众软件》网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	魔兽世界	2287
2	NBA2K Online	2230
3	九阴真经	2211
4	洛奇	2163
5	剑侠情缘网络版叁	2049
6	暗黑破坏神3	1988
7	兵王	1960
8	穿越火线	1851
9	时空裂痕	1782
10	龙之谷	1669

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年11月

编辑点评：本月《魔兽世界》继续引领关注度榜首，而NBA2K系列不仅在单机游戏领域取得辉煌成绩，其在线版游戏在网游世界也是光彩夺目。此外作为国产武侠类网游的两大代表作《九阴真经》和《剑侠情缘网络版叁》也依然保持着不错的玩家关注度，其游戏内容的不断更新给玩家带来更多更新鲜的游戏体验。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	名文名
1	幽浮——未知敌人	XCOM-Enemy Unknown
2	骑士——中世纪战争	Chivalry: Medieval Warfare
3	羞辱	Dishonored
4	无主之地2	Borderlands 2
5	足球经理2013	Football Manager 2013
6	无主之地2——季度通行证	Borderlands 2 Season Pass
7	求生之路2	Left 4 Dead 2
8	反恐精英——全球攻势	Counter-Strike: Global Offensive
9	武装突袭2——联合行动	Arma II Combined Operations
10	火炬之光2	Torchlight II

数据来源：App Annie · 2012年10月30日

编辑点评：本期销量第一的《幽浮——未知敌人》是一款回合制策略类游戏，它具备完美融合回合制与即时制的独特玩法。其紧张的游戏节奏，刺激的游戏氛围，多样化的外星技术，细腻的人物情感，丰富的士兵成长系统，以及完善的游戏机能，都使得它当之无愧地成为玩家眼中的大作。

韩国网络游戏单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	英雄联盟	AOS
2	剑灵	MMORPG
3	FIFA OL2	体育
4	暗黑破坏神3	ARPG
5	突袭OL	FPS
6	天堂	MMORPG
7	永恒之塔	MMORPG
8	地下城与勇士	MMORPG
9	超能勇士	AOS
10	冒险岛	MMORPG

数据来源：Gamenote · 2012年10月29日

编辑点评：在国内期待度极高的网络游戏《剑灵》在韩国的运营业绩早已名列前茅，它是韩国网游开发商NCsoft的最新作品，首次支持了震动手柄，其增强的动作元素以及淋漓尽致的暴力美学表现可以给玩家带来极大的投入感，同时唯美的人物设定也是吸引玩家眼球的一个重要因素。

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	植物大战僵尸	僵尸小镇
2	宠物猎人G	德州扑克传奇
3	捕鱼大亨VIP版	蜘蛛——布莱斯庄园的秘密
4	水果忍者	博雅国际麻将
5	小鳄鱼爱洗澡	机器人世界
6	狂野飙车7：热度	流行猫
7	消除之星	卧龙吟 豪华版
8	开学啦!	商战魅影
9	极品飞车——最高通缉	战魂无双
10	神殿逃亡——勇敢传说	波克斗地主 高清版

数据来源：App Annie · 2012年11月5日

编辑点评：本期付费版和免费版的榜首全部被僵尸攻占。植物与僵尸们的战争到如今已经打了3年多，却有愈演愈烈之势。而在僵尸小镇上演员与僵尸们的真人秀更是演得有声有色，让玩家在一场僵尸浩劫中体验到狂欢的气氛。从整个趋势来看，僵尸必将成为人类不可或缺的娱乐伙伴。

国内Android应用排行榜——游戏类		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	捕鱼达人2	愤怒的老奶奶跑酷
2	水果忍者	滑雪大冒险
3	神庙逃亡	魔幻射击
4	愤怒的小鸟	极品飞车——最高通缉
5	植物大战僵尸	职业杀手2
6	愤怒的老奶奶跑酷	愤怒的小鸟
7	魔幻射击	模拟直升机 完整版
8	滑雪大冒险	捣蛋猪
9	捣蛋猪	数字连线
10	会说话的汤姆猫2	会飞的水母

数据来源：Appchina应用汇（www.appchina.com）· 2012年11月

编辑点评：《极品飞车——最高通缉》由《火爆狂飙》制作组Criterion Games打造，游戏还原了最高通缉风格，增加了车辆与场景的规模和细节，同时辅以新近流行的开放元素，玩家可策马奔腾般的漫游兜风。从画面效果来看，本作无疑是目前Android平台上的一款佳作，获得了不错的用户评价。

仙劍之仙路情缘

漫漫修仙路

三生定情缘



Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择











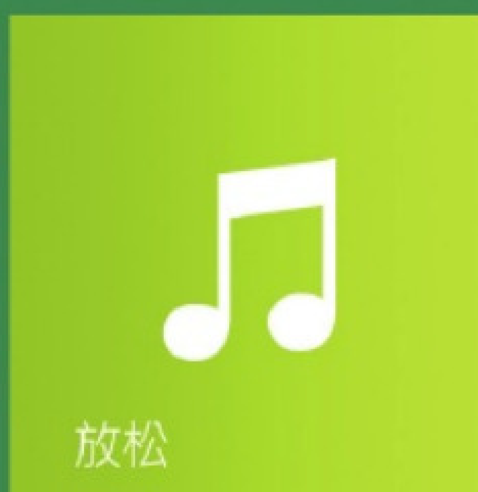






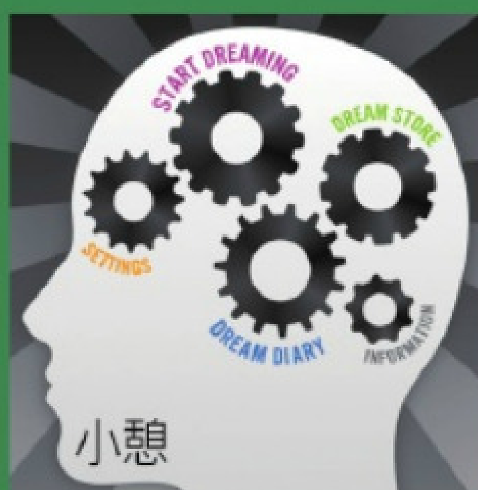




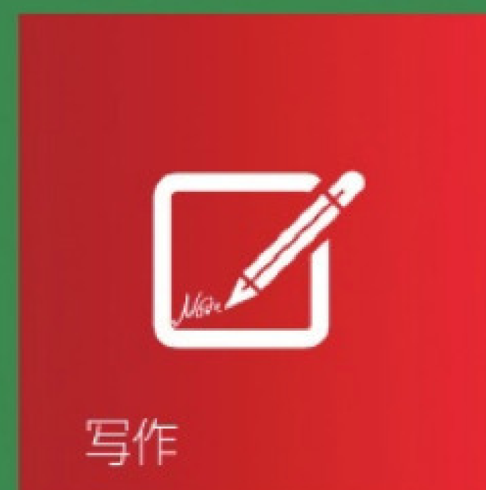


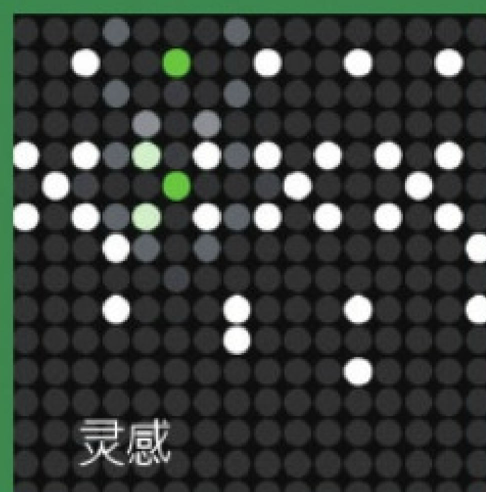


















邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：~~￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN